VIRGIL ANDREI



VIRGIL ANDREI

BRIDGE

EDITURA E. V. & A.
BUCUREȘTI
1991

Coperta : arh. Ianciuş Ionel

ISBN 973-9055-05-02

CUPRINS

Bridge-ul este un joc mult mai simplu decît s-ar putea crede.

Fără îndoială, este dificil să jucaţi la nivelul campionilor, dar vă puteţi aşeza fără complexe la masa de bridge, dispunînd de un minimum de cunoştinţe necesare, multă bunăvoinţă şi multă atenţie.

Dacă veţi depăşi perioada de acomodare — perioadă critică pentru un novice — veţi pătrunde în lumea minunată a bridge-ului.

Vă atragem atenţia că există un mare risc : în comparaţie cu bridge-ul, orice alt joc de cărţi vi se va părea anost.

Bineînţeles, este indicat să exersaţi într-un cerc de jucători cît mai experimentaţi, fără să neglijaţi însă lecţiile teoretice.

Dacă aceste condiţii sînt îndeplinite, veţi putea progresa rapid şi, la un moment dat, jocul vă va da satisfacţii nebănuite. În această idee, cartea de faţă poate contribui la acumularea cunoştinţelor teoretice necesare începătorilor dar şi la perfecţionarea jocului unor bridge-işti de nivel mediu.

Prezentînd tehnici de evaluare a cărţii, un sistem închegat de licitaţie naturală, planificarea şi tehnica jocului de levată, încercăm de fapt să atenuăm influenţa hazardului în desfăşurarea jocului.

Succes !

1. NOȚIUNI INTRODUCTIVE

La o masă de bridge se așează 4 jucători. Îi putem numi convențional Nord, Sud, Est și Vest, după așezarea lor. În cursul unui joc se confruntă două echipe formate din cîte doi jucători aflați pe o axă, deci axa Nord-Sud formează o echipă și axa Est-Vest alta.

Durata unui joc depinde de sistemul de marcaj al cîștigurilor și al pierderilor. Însă indiferent de sistemul de marcaj, după terminarea unei done, fiecare echipă acumulează sau pierde puncte. O donă începe cu distribuirea celor 52 de cărți, fiecărui jucător revenindu-i în final 13 cărți. Distribuirea cărților se face în sensul acelor de ceasornic, începînd cu jucătorul din stînga distribuitorului, cîte o carte la un tur.

Dona presupune 2 faze : licitația și jocul de levată.

Licitația constă în anunțuri succesive făcute de fiecare jucător și are ca scop stabilirea celui mai potrivit nivel de joc, prin adjudecarea unui contract de către una din echipe (axe), de obicei cea care deține cartea mai puternică.

Distribuitorul face primul anunț.

În cadrul licitației anunțurile se fac într-un limbaj convențional

— pas
— licitarea unei culori sau fără atu (FA)

— contra
— recontra

Pas — înseamnă amînarea cu un tur a unei propuneri de contract. Toate celelalte anunţuri cu excepţia celui de contra şi recontra se fac în ordine crescătoare, propunîndu-se contracte de valoare superioară. Principiul anunţurilor în ordine crescătoare se referă la toţi cei 4 jucători, indiferent de apartenenţa la o echipă sau alta. Prin anunţ se precizează nivelul *n* de joc care presupune realizarea a $n+6$ levate şi condiţiile de joc ale contractului (culoare de atu sau fără atu). La acelaşi nivel *n* de joc, valoarea de licitaţie este în ordine crescătoare treflă, caro, cupă, pică şi FA. De exemplu, după ce un jucător a făcut un anunţ de 3 cupe (ceea ce se traduce prin propunerea de contract în care atuul să fie cupa şi presupune realizarea a $6+3=9$ levate din cele 13 posibile) se mai pot face anunţurile 3 pici sau 3 FA. Un contract cu atuul trefla sau caro se poate anunţa cel puţin la nivel 4 (10 levate).

Din punct de vedere al marcajului contractele licitate şi realizate se punctează după cum urmează

— atu treflă	$20 \times n$	(ex.: 3 trefle = 60 puncte)
— atu caro	$20 \times n$	(ex.: 5 caro = 100 puncte)
— atu cupă	$30 \times n$	(ex.: 2 cupe = 60 puncte)
— atu pică	$30 \times n$	(ex.: 4 pici = 120 puncte)
— FA	$30 \times n+10$	(ex.: 3 FA = 100 puncte)

Se acordă în plus un premiu pentru realizarea unor anumite tipuri de contracte.

Se pot juca următoarele tipuri de contracte

— marcă parţială (contract sub nivelul manşei şi care nu se premiază)
— manşă
— şlem mic
— şlem mare

Manşa presupune realizarea unui contract care totalizează cel puţin 100 de puncte.

Manşa se poate propune prin unul din următoarele anunţuri :

— 3 FA =100 puncte
— 4 cupe sau 4 pici =120 puncte
— 5 trefle sau 5 caro =100 puncte

Acesta este motivul pentru care trefla şi caro-ul se mai numesc şi culori minore, iar cupa şi pica — culori majore.

Anunţul de **contra,** după un anunţ oarecare, dublează miza ; rezultă deci că manşa se poate realiza şi prin următoarele contracte

— 2 FA, contra =140 puncte
— 2 cupe sau 2 pici, contra =120 puncte
— 3 trefle sau 3 caro, contra =120 puncte

În mod obişnuit intervenţia prin contra după un anunţ al unei axe se face atunci cînd axa adversă consideră improbabilă realizarea contractului propus.

Anunţul de **recontra** se poate face de către unul din jucătorii axei care a propus ultimul contract, dacă acesta a fost urmat de un anunţ de contra ; el redublează miza. Deci manşa se poate realiza şi după adjudecarea contractului de marcă parţială recontrat, astfel

— 1 FA, contra, recontra =160 puncte
— 1 în culoare majoră, contra, recontra =120 puncte
— 2 în culoare minoră, contra, recontra =160 puncte

Ideea de bază a licitaţiei este stabilirea celui mai avantajos contract din punct de vedere al marcajului de scor. Indiferent de sistemul de marcaj (cu foarte rare excepţii) o manşă licitată şi realizată se premiază suplimentar.

Şlemul mic presupune realizarea a 12 levate (deci nivel 6).

Şlemul mare presupune realizarea celor 13 levate posibile (deci nivel 7).

Datorită premiilor, cel mai avantajos este un contract prin care se realizează manşa sau şlemul. Licitarea unui contract superior manşei (dar nu şlem) — 4 FA, 5 cupe, 5 pici —, în majoritatea sistemelor de marcaj reprezintă un risc inutil, deoarece nerealizările se penalizează foarte sever.

Licitaţia se termină în momentul în care s-au făcut 3 anunţuri consecutive de pas. Se exceptează de la această regulă primul tur, cînd, după 3 anunţuri de pas, cel de-al patrulea jucător poate face un anunţ care relansează licitaţia. Dacă anunţul lui este tot pas, nu se marchează nimic şi se redistribuie cărţile de către jucătorul următor.

După trei anunţuri consecutive de pas, se adjudecă contractul axei care a făcut ultima propunere de contract.

Jucătorul care în cursul licitaţiei a vorbit **primul** despre natura contractului adjudecat (culoare sau FA) se numeşte **declarant.**

Axa declarantalui se numeşte **axă ofensivă.** Adversarii constituie **axa defensivă** sau flancul. Aceste denumiri sînt valabile pentru a doua fază a donei, care se numeşte **jocul de levată.**

Jucătorul din stînga declarantului prezintă o carte pe masă.

Acţiunea lui se numeşte **atac** şi înseamnă iniţierea primei levate (mînă). După atac partenerul declarantului îşi depune cărţile cu faţa în sus pe masă ; el nu mai participă la joc, motiv pentru care se numeşte **Mort.** Cărţile Mortului sînt manevrate de către declarant în

propriul său interes (al axei ofensive). Într-o levată, fiecare jucător, în perfectă ordine, furnizează cîte o carte, evident inclusiv Mortul. Este obligatorie furnizarea unei cărţi în culoarea în care s-a antamat levata. În absenţa culorii respective, şi numai atunci, se poate furniza o carte din orice altă culoare. Dacă s-a furnizat atu, acţiunea se numeşte **tai** ; altfel se numeşte **defosă** sau „renonce". Levata este preluată de jucătorul (inclusiv Mortul) care a furnizat cea mai mare carte într-un tur. Cărţile pe o culoare sînt cotate în ordinea mărimii astfel 2-3-4-5-6-7-8-9 şi 10-V-D-R-A, acestea din urmă numindu-se onoruri. Fireşte, cărţile din culoarea de atu se conformează acestei ordini, dar sînt superioare aşilor din celelalte culori. Afirmaţia este fără obiect la contractele pe FA.

Furnizarea de către un jucător a celei mai mari cărţi la un tur are drept rezultat cîştigarea levatei de către echipa respectivă ; iniţierea levatei următoare se face strict de către cîştigătorul levatei anterioare (capturarea unei levate punînd cea mai mare carte de la Mort presupune iniţierea următoarei levate de la Mort şi nu din mîna declarantului).

După epuizarea celor 13 tururi ale unei done, se numără levatele fiecărei axe şi se stabileşte scorul care se marchează corespunzător sistemului adoptat. Un joc **(rober)** are fie un număr de done fix, fie se joacă pînă cînd una din axe realizează 2 manşe.

Jocul de bridge a fost şi este guvernat prin tradiţie de fair-play, poate tocmai din motivul că este un joc de mare inteligenţă, atenţie şi, de ce nu, de studiu. O greşeală intenţionată este foare gravă, indiferent dacă este penalizată sau nu prin regulament. Regulamentele diferă într-o oarecare măsură de la un concurs la altul, dar toate se bazează pe Codul internaţional de bridge. Jucătorii au obligaţia să joace corect ; se vor evita gesturile şi comentariile care pot incomoda sau enerva pe parteneri sau pot furniza informaţii.

2. LICITAŢIA

2.1. DESCHIDERI

CUM SE NUMARA PUNCTELE ÎNAINTE DE A DESCHIDE

Putem evalua o mînă înainte de a deschide calculînd

Numărul de puncte de onor (PO)

— As (A)=4 p.
— Popă (R)=3 p.
— Damă (D)=2 p.
— Valet (V)=1 p.

10, deşi este onor, nu figurează în calcul ; este însă foarte important pentru deciziile noastre în licitaţie.

Numărul de puncte de distribuţie (PD)

— şicană=3 p ;
— singleton=2 p ;
— doubleton=1 p ;
— se adaugă, de asemenea, cîte un punct pentru fiecare carte dintr-o culoare în care deţinem mai mult de 5 cărţi.

Numărul de puncte de onor şi distribuţie (DO) se obţine prin însumarea PO şi PD.

Pentru o deschidere pe fără atu numărăm exclusiv punctele de onor.

Dacă dorim să facem o deschidere la culoare evaluăm mîna în puncte de onor şi de distribuţie.

Exemplu :

♠	A-D-V-x-x-x	10	puncte de onor ;
♥	x	1	punct pentru doubleton ;
♦	R-x	2	puncte pentru singleton ;
♣	x-x-x-x	1	punct pentru a 6-a carte de pică ;
	Total :	14	puncte de onor şi distribuţie.

Este esenţial să numărăm punctele de distribuţie la deschiderea într-o culoare, deoarece există situaţii în care mîini cu acelaşi punctaj de onor se diferenţiază net prin distribuţie.

La numărarea punctelor de distribuţie se adaugă puncte suplimentare pentru bicolore (6/6, 6/5, 5/5, 6/4) şi pentru unicolore foarte lungi, cînd aceste mîini presupun o concentrare a onorurilor în mîna unde se află culoarea lungă. În caz de onoruri concentrate, adăugaţi

1 punct pentru bicolore 5/5, 6/4 ;

2 puncte pentru bicolore 6/5 ;

3 puncte pentru bicolore 6/6.

În cazul unicolorelor, mîna se evaluează în general în levate de joc această regulă se aplică însă exclusiv unicolorelor ce depăşesc 7 cărţi.

Notă :

Onorurile seci, altele decît A, nu se numără ca onoruri la deschidere. De exemplu, dacă aveţi un R sec, stabiliţi punctajul de onor fără el ; el se numără ca singleton la punctele de distribuţie. În timpul licitaţiei, s-ar putea să se reevalueze ca punctaj acest R, de exemplu, dacă partenerul a anunţat culoarea acestui R sau dacă în final se joacă un contract de fără atu (FA).

PRINCIPALELE DESCHIDERI :

Deschidere 1 FA

Condiţii necesare
— distribuţie regulată sau semiregulată 4/3/3/3 ; 4/4/3/2 ; 5/3/3/2 ;
— 16—18 PO ;
— fără doubleton inferior celui cu D (D-x)
— fără culoare majoră în 5 cărţi.

Notă :
— se poate deschide cu 1 FA avînd 3 cărţi mici într-o culoare (fără ţinere) ;
— nu se numără punctele de distribuţie.

Exemplu :
— mîini care respectă condiţiile necesare pentru deschiderea 1 FA

♠ A-x	♠ R-D-x	♠ x-x-x
♥ R-D-V-x	♥ A-V-x	♥ A-R-D
♦ A-D-x	♦ R-x	♦ V-x-x-x
♣ V-x-x-x	♣ A-V-x-x-x	♣ A-R-x
17 PO	18 PO	17 PO
4/4/3/2	5/3/3/2	4/3/3/3

— mîini care nu respectă condiţiile necesare pentru deschiderea 1 FA

♠ A-R-x-x-x	♠ V-x	♠ D-V-x-x
♥ A-x	♥ A-R-x-x	♥ A-D
♦ D-V-x	♦ R-V-x-x	♦ A-D
♣ A-x-x	♣ R-D-x	♣ R-x-x-x-x
18 PO	17 PO	18 PO
cu majoră în 5	cu doubleton V-x	nu respectă distribuţia

Deschidere 2 FA

Condiții necesare
— distribuție regulată sau semiregulată 4/3/3/3; 4/4/3/2; 5/3/3/2;
— 21—22 PO;
— fără doubleton inferior D-x;
— fără culoare majoră în 5 cărți.

Există jucători buni care deschid în 2 FA cu numai 20 PO.

În afară de cazul în care cele 20 PO pot fi reevaluate adăugînd un punct pentru existența mai multor cărți 10 care acompaniază onorurile, se poate constata că orice abatere de la punctaj strică echilibrul jocului.

Avînd distribuție regulată și un număr de PO cuprins între 13 și 23 de puncte, se deschide astfel

Punctaj	Deschidere	Răspuns	Recerere
13—15	1 ♦	1 ♥	1 FA
16—18	1 FA		
19—20	1 ♦	1 ♥	2 FA
21—22	2 FA		
23—24	2 ♣	2 ♦	2 FA
25—26	3 FA		

Cînd nu se întrunesc condițiile de punctaj pentru a deschide în 1 FA, se precizează distribuția de FA la al doilea tur de licitație.

Deschidere 2 caro, 2 cupe, 2 pici

Condiții necesare
— 20—23 DO;
— o culoare lungă și puternică (minimum 5 cărți cu 4 onoruri, 6 cărți cu un onor mare etc.).

Exemple :

♠ A-R-D-V-x	♠ A-x
♥ R-x-x	♥ A-V
♦ A-R-x	♦ R-V-10-x-x-x
♣ D-V	♣ A-R-x
21 DO (20 PO+ 1 PD—singleton)	23 DO (20 PO+ 3 PD—2 singleton, a 6-a carte de caro)

Există şi alte mijloace pentru a explica partenerului că mîna conţine 20—23 DO fără a deschide în 2 la culoare, dacă nu aveţi o culoare foarte puternică, deoarece partenerul poate continua licitaţia la un nivel foarte ridicat, avînd puţine atuuri şi contînd pe frumoasa culoare promisă.

Mai există o definiţie pentru deschiderile în 2 la culoare şi anume 8 levate de joc din care 3 levate defensive destinate să permită partenerului să contreze în eventualitatea unei intervenţii adverse. Cu acelaşi număr de levate de joc, fără cele 3 levate defensive, deschiderea va fi diferită (ex. 4 într-o culoare majoră).

Deschidere 2 trefle

Condiţii necesare

— minimum 24 DO sau 23 PO.

Este o deschidere convenţională care indică numai numărul de puncte. Se poate face cu orice distribuţie, cu orice număr de trefle, chiar şi cu şicană în treflă.

La această deschidere partenerul este obligat nu numai să liciteze, dar chiar să continue licitaţia pînă la manşă, chiar dacă are 0 puncte.

Exemplu :

 —
 A-R-D-x-x-x
 R-D-V-x-x-x
 A

Se poate observa că această convenţie, care de cele mai multe ori este foarte comodă, are un inconvenient major : nu permite deschiderea în 2 trefle avînd 20—23 DO şi lungime în treflă.

În aceste situaţii se deschide într-o treflă.

Există mai multe posibilităţi de a declara mîinile unicolore cu treflă puternică :

— deschiderea de 3 trefle convenţionale pentru a înlocui deschiderea de 2 trefle, în situaţia cînd avem 20—23 DO şi o treflă foarte puternică ; principalul inconvenient este acela că licitaţia începe la un nivel foarte ridicat împiedicînd astfel un schimb suficient de informaţii între parteneri ;

— deschiderea de 1 treflă urmată de un salt la 4 trefle (saltul la 3 trefle este mult prea slab) ; această licitaţie nu permite însă să se joace contractul de 3 FA, ceea ce poate fi foarte grav ;

— deschiderea de baraj la 3 FA, licitaţie convenţională ce nu se poate folosi decît cu un partener avizat.

Deschidere 1 la culoare

Este deschiderea cel mai des întîlnită pentru că cerinţele de punctaj minim sînt mai modeste : 14 DO sau 13 PO ; nu trebuie însă să se considere că deschiderea de 1 la culoare este obligatoriu slabă, numărul maxim de puncte cerut fiind 23 DO.

Limita superioară de punctaj (23 DO) poate surprinde, dar avînd în vedere cele explicate privind deschiderea în 2 la culoare, se constată că există mîini cu distribuţie 5/3/3/2 sau 6/3/3/1, cu 20—23 DO fără suficiente onoruri în culoarea lungă pentru a justifica deschiderea la nivel 2.

Exemplu :

♠ x
♥ R-D-V
♦ A-x-x-x-x-x
♣ A-R-D

22 DO

Cu această mînă se deschide cu 1 caro, în ciuda punctajului, deoarece culoarea lungă (caro) este săracă în onoruri.

Deschiderea de 1 la culoare este deci foarte elastică din punct de vedere al forţei în puncte de onor şi distribuţie.

Dacă deschiderea se face într-o culoare majoră, culoarea declarată trebuie să cuprindă minimum 4 cărţi cu un onor mare (A sau R) sau 2 onoruri mici (D—V—10). Această cerinţă este foarte modestă şi foarte mulţi jucători buni evită deschiderea cu o culoare atît de slabă.

Nu trebuie să uitaţi însă că singura condiţie care determină deschiderea este punctajul deci, chiar dacă majora este nedeclarabilă, se deschide într-o altă culoare, probabil o minoră, chiar şi de 3 cărţi dacă este necesar. Dacă deschiderea s-a făcut într-o minoră, 4 cărţi, chiar şi mici, sînt suficiente.

Condiţii necesare pentru deschidere

— 14—23 DO ;

— într-o majoră — 4 cărţi declarabile ;
— într-o minoră — 4 cărţi oarecare sau chiar 3 în unele cazuri.

Se poate deschide cu 13 DO în mod excepţional, dacă avem fie o unicoloră de 6 sau 7 cărţi într-o majoră, sau o mînă bicoloră 5/5 conţinînd 2 culori vecine. În aceste cazuri, deşi deschiderea este slabă, avem la dispoziţie în continuare două licitaţii posibile, indiferent de răspunsul partenerului (repetarea culorii de deschidere în primul caz şi licitarea celei de-a 2-a culori în al doilea caz).

Alegerea culorii

În momentul deschiderii putem avea de ales între mai multe culori declarabile. În acest caz, alegerea nu va fi determinată de forţa în onoruri a unei culori. Putem deschide, de exemplu, într-o culoare în care avem 5 cărţi mici, chiar dacă avem o alta conţinînd 2—3 onoruri. Vom face alegerea ţinînd cont de lungimea şi rangul culorilor.

Regula generală : Se deschide în culoarea cea mai lungă, iar în cazul a două culori egale, în cea mai scumpă (cea de rang mai înalt).

Această regulă se aplică în toate cazurile, chiar şi în cazul deschiderilor de 2 la culoare.

Există **5 excepţii** de la această regulă

1. Distribuţia 4/3/3/3 ; cu 13 puncte de onor sau chiar 19—20 se deschide cu 1 treflă, chiar dacă nu avem decît 3 cărţi pe treflă.

2. Distribuţia 4/4/3/2 ; dacă cele două culori de 4 cărţi nu sînt vecine, se deschide în cea de rang inferior.

3. Distribuția 4/4/3/2 ; cînd cele două culori de 4 cărți sînt sărace în onoruri și aveți 3 trefle cu un onor, deschideți cu 1 treflă.

4. Distribuția 4/4/4/1 ; dacă singletonul este roșu (cupă sau caro) deschideți în culoarea de rang inferior singletonului.

5. Distribuția 5 trefle—5 pici (mai mult de 3 cărți oarecare) ; deschideți cu 1 treflă.

Motivația celor 5 excepții este aceeași în toate cazurile : să-i pregătească celui ce a deschis o a doua licitație comodă și fără riscuri, oricare ar fi răspunsul partenerului său.

Să luăm un exemplu simplu în al 5-lea caz de excepție aveți o deschidere obișnuită de 14—15 DO cu distribuție 5 trefle—5 pici. Dacă deschideți cu 1 pică și partenerul va răspunde cu 2 caro sau 2 cupe veți fi obligat să anunțați trefla la nivel de 3. Dimpotrivă, deschizînd cu 1 treflă, partenerul va putea anunța caro sau cupă la nivel 1, dîndu-vă posibilitatea ca în continuare să licitați 1 pică. În celelalte cazuri acest avantaj este poate mai puțin vizibil pentru un începător, dar rămîne în general același.

În final, să facem cîteva precizări

Este de dorit ca atunci cînd aveți posibilitatea să alegeți, ordinea preferințelor la deschidere să fie cea în care au fost descrise deschiderile în acest capitol.

Deschiderea de 1 FA, foarte restrictivă ca punctaj, dă însă o idee foarte precisă privind distribuția. Cînd aveți ocazia să dați partenerului toate aceste informații într-o singură licitație, ar fi o gravă greșeală să n-o faceți.

Mîinile slabe, cu distribuție 6/5, cu 14—16 DO se consideră ca și cînd lungimea celor 2 culori ar fi aceeași ; deci vom anunța culoarea cea mai scumpă, chiar dacă este cea de 5 cărți (exceptînd pică—treflă). Se poate observa că

această situație apare destul de rar, cu atît mai mult cu cît bicolorele 6/5 sînt ele însele rare și în plus au valoare de distribuție de 7 puncte.

Există tendința de deschidere cu 1 cupă la mîinile 4/4/3/2 conținînd 4 cupe, 4 pici. Această deschidere dă posibilitatea descoperirii comode a unui fit pe culoare majoră, partenerul răspunzînd mai curînd 1 pică după 1 cupă, decît 2 cupe după 1 pică.

Deși sînt atît de convenabile, aceste convenții nu se pot aplica decît cu mîini avînd cel puțin 15 PO, deoarece în cazul unei licitații la nivel 2 într-o minoră, cel ce a deschis va fi obligat să liciteze 2 FA sau să dea o susținere în 3 cărți, licitație foarte periculoasă avînd punctaj minim.

Există și alte tipuri de deschidere care nu au fost încă prezentate și anume deschiderile de baraj la nivel 3 sau 4 la culoare. Ele presupun mîini foarte slabe și culori foarte lungi, de cel puțin 7 cărți. Anunțurile se fac la acest nivel ridicat pentru a împiedica adversarul să liciteze sau pentru a-l face să greșească. Aceste deschideri sînt foarte riscante și nu sînt folosite în general de începători.

TABEL RECAPITULATIV AL DESCHIDERILOR

1 FA	16—18 PO; distribuţie regulată
2 FA	21—22 PO; distribuţie regulată
2 la culoare	20—23 DO; culoare foarte frumoasă
2 trefle	24 DO sau 23 PO minimum
1 la culoare	14—23 DO sau 13 PO

2.2 RĂSPUNSURI LA DESCHIDEREA DE 1 LA CULOARE

Există 3 categorii de răspunsuri posibile :

1. Schimbarea culorii licitarea unei culori diferite ;
2. Susţinere licitarea aceleiaşi culori la un nivel superior
3. FA.

Categoriile de răspunsuri au fost enunţate în ordinea preferinţei pe care trebuie să le-o acordăm. Este preferabil să se liciteze o altă culoare, ori de cîte ori este posibil, recurgîndu-se la susţinere sau licitaţie de FA numai cînd schimbarea culorii este imposibilă. De asemenea, se licitează FA numai dacă nu se poate acorda susţinere în culoarea licitată.

1. Schimbarea culorii

Se deosebesc 3 cazuri

a) Schimbarea culorii 1 peste 1 ; culoarea răspuns fiind mai scumpă decît cea de deschidere, repondentul are dreptul să-şi anunţe culoarea la nivel 1.

Exemplu :

1 treflă	1 cupă
1 caro	1 cupă
1 cupă	1 pică

b) Schimbarea culorii la nivel superior (2 peste 1) ; culoarea răspuns este de rang inferior celei de deschidere, deci repondentul îşi anunţă culoarea la nivel 2.

Exemplu :

1 cupă	2 trefle
1 pică	2 caro

(A nu se confunda, de exemplu, cu licitaţia 1 treflă 2 cupe.)

c) Schimbarea culorii cu salt ; culoarea repondentului poate fi de rang inferior sau superior celei de deschidere, dar repondentul o anunţă intenţionat la un nivel superior celui ce îi este permis.

Exemplu :

1 cupă	2 pici
1 caro	2 cupe
1 pică	3 cupe

Schimbarea culorii 1 peste 1

Ca toate schimbările de culoare, aceasta este o licitaţie „forcing“, adică o licitaţie care obligă partenerul să reliciteze chiar dacă deschiderea sa este minimă.

Repondentul trebuie să aibă cel puţin 4 cărţi în culoarea pe care o declară (sînt suficiente chiar 4 cărţi mici).

Această licitaţie presupune ca repondentul să deţină între 5 şi 15 PO inclusiv. Este cel mai bun răspuns posibil şi trebuie să-l folosim, mai ales dacă avem de declarat o majoră, chiar total lipsită de onoruri.

Schimbarea culorii 2 peste 1 FA

Este o licitaţie forcing, dar făcută la un nivel superior celei precedente. Cerinţele sale sînt mai ridicate. Culoarea licitată trebuie să fie declarabilă, mai ales dacă este vorba de o majoră (minimum 4 cărţi cu 2 onoruri mici sau 1 onor mare ; 5 cărţi oarecare). Cît despre numărul de puncte, acesta trebuie să fie proporţional cu forţa culorii declarate, astfel

— 10—15 PO — cu o culoare de numai. 4 cărţi;
— 9—15 PO — cu o culoare de 5 cărţi cu 2 onoruri;
— 6—15 PO — cu o culoare de 6 cărţi cu 3 onoruri.

Se poate remarca că pentru a face acest anunţ repondentul îşi evaluează mîna numai în PO.

Schimbarea culorii cu salt

Este cea mai puternică licitaţie de care dispune repondentul şi se anunţă pornind de la 16 PO în sus fără limită.

Scopul acestei licitaţii este acela de a semnaliza că este posibil un şlem. Este deci evident că în nici un caz nu ne vom opri înainte de manşă.

(Se vor da explicaţii amănunţite la şlem).

Alegerea culorii de răspuns

Ca şi în cazul deschiderilor, se întîmplă frecvent să fim nevoiţi să alegem între culorile de răspuns.

Se disting 3 cazuri :

a) Cu mai multe culori de 4 cărţi, se licitează cea mai economică (culoarea care se poate anunţa la cel mai scăzut nivel).

b) Cu 2 culori de 5 cărţi se licitează cea mai scumpă, excepţie făcînd bicolora treflă-pică, situaţie în care se răspunde cu 2 trefle mai curînd decît cu 1 pică, dacă numărul de puncte ne permite (vezi schimbarea culorii 2 peste 1).

c) Cu 2 culori de lungimea inegală, se licitează cea mai lungă în afară de cazul în care numărul de puncte ne obligă să o licităm mai întîi pe cea scurtă la nivelul 1 (cea lungă neputînd fi anunţată decît la nivel 2).

Exemple :

♠ V-x-x-x
♥ x
♦ R-D-x-x-x
♣ D-x-x

— La o deschidere de 1 caro, în ciuda frumoasei susţineri, trebuie schimbată culoarea (1 peste 1) licitînd 1 pică, deoarece schimbarea culorii are prioritate faţă de susţinere ; toate culorile de 4 cărţi, cu atît mai mult majorele, pot fi anunţate la nivel 1.

♠ x-x
♥ R-x-x
♦ D-V-x-x-x
♣ D-x-x

— La o deschidere de 1 cupă nu trebuie schimbată culoarea anunţînd 2 caro ; aceasta ar promite 9—10 PO ; vom vedea că cel mai bun răspuns este 1 FA (răspuns convenţional de slăbiciune).

♠ R-D-x-x
♥ A-x
♦ A-V-x-x
♣ x-x-x

— La o deschidere de 1 cupă se răspunde cu 1 pică, culoarea de 4 cărţi cea mai economică.

— La o deschidere de 1 treflă se licitează 1 caro. Se poate vedea că pentru a anunţa caro la deschiderea de 1 cupă ar trebui să facem anunţul la nivel 2 ; punctajul ne permite, dar este contrar principiilor de economie.

♠ A-D-V-x-x
♥ \
♦ R-D-x-x
♣ x-x-x

— La o deschidere de 1 cupă trebuie făcută o schimbare cu salt în culoarea cea mai lungă (16 PO) ; se licitează deci 2 pici.

— La o deschidere de 1 pică trebuie de asemenea schimbată culoarea cu salt, deci se licitează 3 caro.

♠ D-x-x-x — La o deschidere de 1 treflă se licitează culoarea cea mai lungă, deci 1 caro.
♥ x
♦ R-V-x-x-x
♣ V-x-x — La o deschidere de 1 cupă se răspunde cu 1 pică pentru că numărul de puncte este insuficient pentru a schimba culoarea 2 peste 1, licitînd 2 caro.

2. Susținerea

Susținerea este licitația în culoarea partenerului, dar la nivel superior.

Exemplu :

1 cupă 2 cupe — susținere simplă
1 cupă 3 cupe — susținere cu salt
1 cupă 4 cupe — susținere cu salt dublu

Susținerea se anunță cu 4 cărți (chiar mici) în culoarea licitată. Nu se dă susținere cu 3 cărți chiar dacă avem onoruri (ex. A-R-x).

De fapt, în alegerea culorii de atu este decisiv numărul total de cărți de atu deținute de cei 2 parteneri și nu forța în onoruri a culorii de atu. Cînd jucați un contract oarecare cu 8 atuuri pe axă, adversarii posedînd 5, aveți un avantaj de 3 atuuri. Dacă jucați un contract cu 7 atuuri pe axă, adversarii avînd 6, aveți avantaj de numai o carte, ceea ce vă poate pune în dificultate în cazul unei proaste împărțiri a atuurilor la adversari.

Trebuie remarcat de asemenea că onorurile mari pot aduce levate în orice culoare ca și într-un contract de FA, și că, dimpotrivă, cărțile mici aduc levate mult mai ușor dacă sînt atuuri.

Deci cea mai bună culoare de atu nu este cea care conține cel mai mare număr de onoruri, ci culoarea în care axa dumneavoastră deține cel puțin 8 cărți.

Numărarea punctelor la susținere

Cînd ați decis să vă susțineți partenerul în culoarea licitată, este necesar să vă reevaluați cartea într-o manieră specială. Veți adăuga la punctajul de onor

— 5 puncte pentru șicană
— 3 puncte pentru un singleton
— 1 punct pentru un doubleton
— cîte 1 punct pentru fiecare atu peste cele 4 necesare pentru susținere ;
— cîte 1 punct pentru fiecare onor în culoarea de atu (numai dacă valoarea totală a onorurile pe atu este mai mică decît 4).

De ex. dacă aveți pe atu R-x-x-x-x, veți adăuga 1 punct pentru R și 1 punct pentru al 5-lea atu.

Dacă însă aveți A-D-x-x-x, veți adăuga 1 punct pentru al 5-lea atu, dar nu și pentru onoruri, care au deja valoarea totală 6.

În urma acestor calcule se obțin punctele de onor și distribuție evaluate pentru susținere (S).

Exemplu :

1. ♠	x	2. ♠	V-x-x
♥	R-x-x	♥	x
♦	D-V-x-x-x	♦	R-D-x-x-x-x
♣	D-x-x-x	♣	x-x-x

Mîna 1) pentru susţinere în caro :

Onoruri	= 8	Nu se adaugă mai mult de 1 punct la valoarea onorurilor de atu, deoarece totalul nu trebuie să depăşească 4.
Singleton	= 3	
Al 5-lea atu	= 1	
Onor în atu	= 1	
Total	= 13 puncte S	

Mîna 1) pentru susţinere în treflă

Onoruri	= 8	Se constată că aceeaşi mînă poate avea valori diferite în funcţie de culoarea de susţinere.
Singleton	= 3	
Onor în atu	= 1	
Total	= 12 puncte S	

Mîna 2) pentru susţinere în caro

Onoruri	= 6	Nu se mai poate adăuga nimic pentru onorurile de atu deoarece suma lor este deja 5.
Singleton	= 3	
Al 5-lea atu şi al 6-lea atu	= 2	
Total	= 11 puncte S	

Nu uitaţi că această evaluare se face exclusiv la licitaţia de susţinere. Pentru schimbarea culorii sau licitaţia FA, se numără numai PO.

Susţinere simplă :

— minimum 4 atuuri ;
— 6—10 puncte de susţinere (S)
— licitaţie neforcing.

Susținere cu salt:

— minimum 4 atuuri;
— 11—12 S;
— licitație neforcing.

Susținere cu salt dublu:

— minimum 4 atuuri;
— 13—16 S;
— nu se folosește decît pe majore și cu mîini ce nu depășesc 11 PO;
— licitație neforcing, dar nefiind o licitație stop, partenerul este liber să reliciteze dacă dorește (cînd are o deschidere puternică).

Se poate vedea că dacă se folosește această licitație într-o culoare minoră, de exemplu 1 caro — 4 caro, se depășește licitația de 3 FA fără să se fi obținut suficiente informații. Acest inconvenient nu există însă la majore, un salt dublu conducîndu-ne în manșă (4 cupe — 4 pici).

La licitația de susținere avem în vedere faptul că pentru a risca o manșă într-o culoare majoră trebuie să avem pe axă minimum 8 atuuri și 27—28 DO (numărul de puncte de onor pentru un contract la culoare nu are nici o importanță).

Deci:

— susținerea simplă (6—10 S) adăugată la o deschidere minimă de 14 DO nu poate în nici un caz să furnizeze o manșă dacă deschidentul nu are o mînă puternică care să-i permită să reliciteze (în jur de 18 DO)

— susținerea cu salt ne conduce la manșă cu condiția ca deschidentul să dețină 16 DO în loc de 14 (16 DO+11—12 S=27—28)

— susţinerea cu salt dublu asigură punctajul necesar unei manşe (14 DO+13 S) ;

— numărul de atuuri nu poate fi mai mic de 8 pe axă (4/4).

Se acordă în mod excepţional susţinere directă cu 3 atuuri cînd repondentul are un singleton şi 3 atuuri cu un onor mare şi mai ales atunci cînd el nu dispune de un anunţ mai bun ; nu se utilizează decît cînd schimbarea culorii sau răspunsul prin FA nu este posibil.

3. **Răspuns prin FA**

Se poate anunţa

— cu salt ;

— fără salt.

Nu este licitaţie forcing chiar dacă se anunţă cu salt.

Exemplu :

1.cupă 2 FA — declarantul are dreptul să paseze dacă deschiderea sa este minimă şi îi convine FA.

Este însă o mare diferenţă între răspunsul cu salt şi cel fără salt. Astfel :

— 1 FA este un răspuns artificial şi nu exprimă dorinţa de a juca contractul pe FA ; se poate licita cu o distribuţie neregulată.

— 2 FA este o licitaţie naturală ; presupune distribuţie regulată, deci valabilă, pentru a juca FA.

— 3 FA se licitează cu distribuţia 4/3/3/3

— este o propunere de şlem şi nu o licitaţie de oprire ;

— declarantul se poate opri dacă apreciază că şansele de şlem sînt prea slabe şi că manşa pe FA îi convine.

Răspuns 1 FA

— 5—9 PO ;

— licitație artificială ;

— se poate anunța cu orice distribuție, chiar și foarte neregulată ;

— nu înseamnă că repondentul dorește să joace FA, ci că el este în imposibilitatea de a schimba culoarea sau de a da susținere.

Există și posibilitatea ca licitația să fie făcută cu distribuție regulată, dar acest lucru nu este obligatoriu.

De exemplu la deschiderea de 1 pică, răspundem 1 FA dacă avem una din mîinile următoare :

♠ x	♠ x-x-x
♥ D-x-x-x-x-x	♥ R-x-x-x
♦ R-x-x-x-x	♦ D-x-x
♣ x	♣ V-x-x

Aceste mîini sînt foarte slabe și nu permit nici schimbarea culorii la nivel 2, nici susținerea, pentru că nu conțin 4 pici.

Răspuns 2 FA

Condiții necesare :

— distribuție regulată ;

— în principiu cu țineri în cele 3 culori diferite de cea de deschidere ;

— 11—12 PO ;

— nu este forcing.

Răspuns 3 FA

Acest anunț reprezintă o invitație la șlem și se face numai în condiții foarte stricte :

— distribuție 4/3/3/3 ;

— 15—16 PO ;

— nu este forcing ; partenerul, în funcție de punctajul său, decide care este cel mai bun contract (manșă sau șlem).

RECAPITULAREA RĂSPUNSURILOR LA DESCHIDEREA CU 1 LA CULOARE

Schimbarea culorii	1 peste 1	5—15 PO
	2 peste 1	9—15 PO
	cu salt	peste 16 PO
Susţinere	simplă	6—10 S
	cu salt	11—12 S
	cu salt dublu	13—16 S
FA	1 FA	5— 9 PO
	2 FA	11—12 PO
	3 FA	15—16 PO

2.3. RĂSPUNSURI LA DESCHIDEREA DE 1 FA

Regula generală nu se licitează decît culorile în 5 cărţi.

Manşa pe FA se joacă avînd un total de 25—26 PO pe axă.

Anunţurile repondentului se analizează în funcţie de mîna pe care o deţine.

1. **Mîini fără o culoare lungă :**

0— 6 PO	pas
7— 8 PO ; fără majoră în 4	2 FA (numărul de puncte pe axă poate fi 25=minim necesar pentru manşa pe FA, dar nu sîntem siguri)
9—14 PO ; fără majoră în 4	3 FA (numărul de puncte pe axă este cu certitudine mai mare decît 25 (19+16)
7—12 PO ; 1 sau 2 majore în 4	2 trefle (se intră în convenţia Stayman pentru investigarea manşei pe o majoră)
peste 14 PO	se intră în zona şlemului

Convenţia Stayman constă în anunţul de 2 trefle la deschiderea de 1 FA şi cere deschidentului să pre-

cizeze dacă deține o majoră în 4 cărți; dacă există fit (potrivire pe o culoare) pe majora respectivă, se poate juca manșa.

Deschidentul licitează astfel

2 cupe = dacă are 4 cupe;
2 pici = dacă are 4 pici;
3 trefle = dacă are 4 cupe și 4 pici;
2 caro = fără 4 cupe sau 4 pici, cu 16—17 PO;
2 FA = fără 4 cupe sau 4 pici, cu 18 PO.

2. **Mîini în care există una sau două culori cu mai mult de 4 cărți.**

0—6 PO 2 la o culoare
- cu 2 culori lungi se anunță cea mai lungă, iar la lungime egală, cea mai scumpă (nu se licitează 2 trefle);
- este o licitație de oprire;
- deschidentul trebuie să paseze, întrucît numărul de puncte pe axă nu permite să se joace un contract de nivel mai ridicat.

7—8 PO 2 FA
- cu o lungime pe minoră;
- mîna este prea slabă pentru a spera o manșă de 5 caro sau 5 trefle, dar suficientă pentru a angaja pe deschident pe 3 FA dacă deschiderea sa nu este minimă.

7—8 PO şi o lungime pe majoră	2 trefle Stayman — dacă deschidentul nu licitează culoarea noastră, o anunţăm noi la turul următor.
9—11 PO şi o lungime pe minoră	3 FA — mîna este prea slabă pentru a risca 5 caro sau 5 trefle, dar poate furniza 9 levate pe FA.
Peste 9 PO şi o lungime pe majoră	3 din culoarea lungă — licitaţia cere deschidentului să anunţe manşa pe o majoră sau pe FA ; — răspuns forcing ; — avînd bicolore se poate da un răspuns cu salt într-o culoare, chiar şi cu 1, 2 puncte mai puţin decît nivelul de punctaj cerut. Acestea sînt mîini cu distribuţie foarte neregulată, cu care ne convine să licităm ambele culori chiar dacă deschidentul a anunţat 3 FA după primul nostru răspuns.

De exemplu avînd mîna următoare, repondentul licitează ambele culori lungi :

♠ A-V-x-x-x
♥ x — 8 PO
♦ R-x-x-x-x
♣ x-x

Deschident	Repondent
1 FA	3 pici
3 FA	4 caro

— deschidentul poate alege între contractul de manşă pe caro sau pică;
— cu bicolore 5/5 sau avînd o culoare de minimum 6 cărţi şi cu un număr de 5/6 PO este păcat să licităm 2 la culoare (stop) ; o asimilăm deci mîinilor de 7 –8 PO şi licităm Stayman.

10—13 PO şi lungime pe majoră de minimum 6 cărţi — 4 cupe sau 4 pici

— ştim că există cel puţin 8 atuuri pe axă, iar numărul total de puncte este suficient pentru a încerca manşa ;
— cu 6 cărţi într-o culoare şi număr de puncte mai mare, se licitează 3 la culoare ; licitaţia 4 cupe, 4 pici este oprire în manşă şi nu trebuie folosită cînd există şansa unui şlem.

Peste 13 PO şi lungime pe minoră — 3 la culoare

— licitaţie forcing — se poate alege între contractul pe FA, manşa pe minora respectivă sau chiar şlem.

TABEL RECAPITULATIV AL RĂSPUNSURILOR LA DESCHIDEREA DE 1 FA

	0— 6 PO	=	pas
fără lungime	7— 8 PO	=	2 FA sau 2 trefle
	9—14 PO	=	3 FA sau 2 trefle
	0— 6 PO	=	2 la culoare (stop)
	7— 8 PO	=	2 FA sau 2 trefle
cu lungime	9—11 PO	=	3 FA sau 2 trefle
	12 PO și +	=	3 la culoare lungă
	10—13 PO	=	4 pe majoră (6 cărți)

2.4. AL DOILEA ANUNȚ AL DESCHIDENTULUI

2.4.1. Licitația ulterioară deschiderii de 1 la culoare

Este a doua licitație a deschidentului și probabil cea mai dificilă și cea mai importantă.

Jucătorul care a deschis într-o culoare nu a dat informații foarte precise despre numărul de puncte și despre distribuție.

Scopul celui de al doilea anunț este acela de a preciza distribuția mîinii și în același timp, dacă este posibil, numărul de puncte.

Pentru a facilita alegerea anunțului pe care deschidentul urmează să-l facă la a 2-a licitație, mîinile se pot clasifica, din punct de vedere al distribuției, în 4 categorii :

1. Mîini cu distribuție regulată 4/3/3/3 ; 4/4/3/2 ; 5/3/3/2, după un răspuns de FA al partenerului.

2. Mîini cu distribuție unicoloră 5/3/3/2 ; 6/3/3/1 ; 6/3/2/2 ; 7/x/x/x.

— cu acest tip de mîini se repetă culoarea de deschidere pentru a indica partenerului că este vorba despre o culoare lungă ; bineînțeles că dacă partenerul a făcut un anunț de susținere putem pasa dacă estimăm că nu sînt puncte suficiente pe axă pentru a ridica licitația la un nivel superior.

3. Mîini cu distribuție bicoloră 5/4/x/x ; 5/5/x/x ; 6/5/x/x ; 6/4/x/x ; 6/6/x/x :

— cu astfel de mîini ne străduim să licităm o a 2-a culoare, cu condiția să avem suficiente puncte pe axă.

4. Mîini de susținere ; în afară de culoarea de deschidere avem 4 cărți în culoarea declarată de partener ; în aceste situații este bine să ne susținem partenerul.

5. Mîini cu distribuție tricoloră 4/4/4/1 ; 5/4/4/0 ; se asimilează categoriilor 3 sau 4.

Notă : Distribuția 5/3/3/2 figurează în 2 categorii (1 și 2). Încadrarea în una dintre categorii se face în funcție de prezența onorurilor concentrate în culoarea lungă sau răspîndite în toate culorile.

Exemplu :

♠ D-x-x	♠ x-x-x
♥ R-x-x-x-x	♥ A-D-V-x-x
♦ A-D-x	♦ V-x
♣ R-x	♣ A-D-x
categoria 1	categoria 2

1. **Mîini cu distribuție regulată ;** al doilea anunț al deschidentului poate fi :

a) 1 FA — indică 13—15 PO ;
— se poate anunța după o licitație 1 peste 1 a partenerului ;
Exemplu : 1 cupă 1 pică
1 FA
— presupune încadrarea în una dintre cele 3 distribuții menționate ;

pas — cu 13—15 PO după licitație de 1 FA a partenerului ;
Exemplu : 1 cupă 1 FA
pas
— repondentul licitînd 1 FA a promis 5—9 PO deci numărul de puncte pe axă este insuficient pentru a risca o manșă pe FA.

2 FA — un anunţ de 2 FA după 1 FA al partenerului nu înseamnă că dorim să jucăm 2 FA în loc de 1 FA ci este o încurajare pentru partener să liciteze manşa dacă are punctaj maximal.

Exemplu : 1 cupă 1 FA
2 FA

b) 2 FA după un anunţ de 2 peste 1 al partenerului :
— indică 15—16 PO ;

Exemplu : 1 cupă 2 caro
2 FA

c) 2 FA cu salt :
— licitaţie foarte puternică — 19—20 PO ;

Exemplu : 1 cupă 1 pică
2 FA

— partenerul poate avea o carte foarte slabă, deci este periculos să licităm astfel, dacă avem mai puţine puncte în general însă cu 16—18 PO am deschis deja cu 1 FA ;
— dacă însă avînd 16—18 PO nu am deschis cu 1 FA din cauza slăbiciunii doubletonului, este necesar să anunţăm a 2-a culoare în 4 cărţi :

Exemplu :

♠	V-x	— 17 PO
♥	A-V-x-x	— deschidere
♦	A-R-V-x	1 cupă
♣	R-x-x	— doubleton prea slab pentru FA

Licitația :
1 cupă 1 pică
2 caro
— se licitează 2 caro și nu 2 FA care ar promite 19—20 PO.

d) 2 FA după un răspuns neforcing (susținere simplă sau 1 FA) :
— indică 19—20 PO la deschident.
Exemplu : 1 caro 2 caro
2 FA

Notă :
— Dacă deschidentul ar fi avut 13—15 PO ar fi pasat la anunțul partenerului de 1 FA sau ar fi dat susținere simplă.
— Dacă deschidentul ar fi avut 16—18 PO ar fi deschis cu 1 FA.
De exemplu avînd mîna următoare :
♠ R-x-x
♥ D-V-x-x
♦ A-D-x-x
♣ D-x
cu distribuție regulată 4/4/3/2, 14 PO, 15 DO, după deschiderea de 1 cupă, licitația poate decurge astfel

a) 1 cupă 1 pică
1 FA

Deschidentul nu poate anunța 2 caro pentru că ar indica o bicoloră și nu o distribuție regulată.

b) 1 cupă 1 FA
pas

c)	1 cupă 2 caro	2 trefle	Răspunsul 2 trefle al partenerului este licitaţie forcing ; deschidentul nu poate licita 1 FA sau 2 FA şi atunci, fiind obligat să vorbească, anunţă 2 caro.
d)	1 cupă 3 caro	2 caro	Anunţ de susţinere.
e)	1 cupă pas	2 cupe	Există fit dar nu sînt suficiente puncte pentru licitarea manşei (15 DO + 6—10 DO = 21—25 DO).
f)	1 cupă 3 FA	2 FA	14 PO + 11—12 PO = 25—26 PO ; suficient pentru a încerca manşa pe FA.

Avînd mîna următoare :

♠ A-x
♥ R-D-x-x
♦ A-D-V-x
♣ R-x-x

cu 19 PO, 20 DO, distribuţie regulată 4/4/3/2 deschidem cu 1 cupă. Licitaţia poate continua astfel

a)	1 cupă 2 FA	1 pică	— saltul la 2 FA promite 19—20 PO şi distribuţie regulată ;

b) 1 cupă 2 caro 4 caro		— susţinere cu salt justificată de numărul de puncte şi compoziţia cărţii.
c) 1 cupă 2 cupe 4 cupe		Anunţuri posibile : — licitaţie riscantă, necunoscînd numărul exact de puncte al partenerului (pe axă există între 26 şi 30 DO) ;
2 FA		— indică punctajul de 19—20 PO şi oferă partenerului posibilitatea unei evaluări corecte a punctajului pe axă, în baza căruia acesta poate lua o decizie.

Notă : Cu distribuţie 4/4/3/2, dacă avem posibilitatea să anunţăm la al 2-lea tur de licitaţie o culoare majoră la nivel de 1, este mult mai bine să o facem decît să licităm 1 FA.

De exemplu deschidentul care deţine una din mîinile următoare poate continua licitaţia astfel

1.	2.	3.
♠ R-D-x-x	♠ A-x-x	♠ R-D-x-x
♥ V-x-x	♥ R-x-x-x	♥ D-V-x
♦ A-V-x-x	♦ R-V-x	♦ A-D-V-x
♣ R-x	♣ R-x-x	♣ R-V

1.	2.	3.
1 caro 1 cupă	1 treflă 1 caro	1 caro 1 cupă
1 pică	1 cupă	1 pică

2. Mîini cu distribuție unicoloră

5/3/3/2 ; 6/3/3/1 ; 6/3/2/2 ; 7/x/x/x.

Aceste mîini presupun existența unei culori de minimum 5 cărți și lipsa unei alte culori de 4 cărți. Există deci o singură culoare declarabilă.

Se deschide întotdeauna în culoarea lungă (exceptînd situația cu 16—18 PO și distribuție 5/3/3/2 cînd putem deschide cu 1 FA dacă doubletonul ne permite).

Deschidentul are următoarele posibilități :

a) Repetarea culorii de deschidere :
- cu 14—16 DO ;
- se poate licita după orice răspuns al partenerului.

Exemplu 1 :

1 cupă 2 trefle
2 cupe

Exemplu 2 :

1 cupă 2 FA
3 cupe

b) Repetarea culorii de deschidere cu salt
- cu 17—19 DO ;
- cel puțin 6 cărți cu 3 onoruri mari sau 7 cărți în culoarea licitată.

c) Avînd o mînă unicoloră, cu 17—19 PO și o culoare lungă, dar nu suficient de puternică pentru a licita cu salt, deschidentul trebuie să declare o altă culoare (în trei cărți cu onor), pentru că repetarea simplă a culorii de deschidere ar însemna subevaluarea cărții iar repetarea cu salt, supraevaluarea cărții.

De exemplu avînd mîna următoare (cu 16—17 DO) deschidem cu 1 cupă.

♠ R-x
♥ A-D-x-x-x
R-D-x
D-x-x

Licitaţia poate decurge astfel

1 cupă	1 pică	— nu putem răspunde 2 cupe sau
2 caro		3 cupe
1 cupă	2 trefle	— avem 15—16 PO şi mîna poate fi
2 FA	(2 caro)	încadrată şi la distribuţie regulată

d) Avînd o mînă unicoloră, cu 20—23 DO, dar fără posibilitatea de a deschide cu 2 la culoare (vezi deschideri), vom deschide deci cu 1 la culoare, iar la al 2-lea tur de licitaţie vom anunţa o altă culoare cu salt (forcing).

Exemplu :

♠ A 19—22 DO
♥ A-x-x-x-x-x
♦ R-D-x
♣ A-D-x

1 cupă orice
3 trefle
(3 caro)

Exemple de anunţuri ale deschidentului la al 2-lea tur de licitaţie :

♠ D-V-x
♥ A-V-x-x-x-x 11 PO 14 DO
♦ R-x Deschidere 1 cupă
♣ x-x

1) 1 cupă 2 cupe	1 pică	(1 FA, 2 trefle, 2 caro)
2) 1 cupă pas	2 cupe	— 14 DO+6—10 S=20—24DO — nu sînt suficiente puncte pentru manşă
3) 1 cupă pas	3 cupe	— 14 DO+11—12 S==25—26 DO — manşă improbabilă (susţinerea cu salt nu este forcing)

♠	x-x		
♥	A-V-10-x-x-x	15 PO	18 DO
♦	R-D-x	Deschidere	1 cupă
♣	A-V		

1) 1 cupă 3 cupe	1 pică	(1 FA,2 trefle, 2 caro)
2) 1 cupă 3 cupe	2 cupe	— 18 DO+6—10 S==24—30 DO — partenerul va decide dacă jucăm manşa
3) 1 cupă 4 cupe	3 cupe	— 18 DO+11—12 S==29—30 DO; putem licita direct manşa.

3. Mîini cu distribuţie bicoloră

5/4/x/x; 6/4/x/x; 5/5/x/x; 6/5/x/x; 6/6/x/x. Cu astfel de mîini trebuie să încercăm să declarăm

a 2-a culoare ; uneori însă acest lucru nu este posibil fără a ridica licitaţia la un nivel nepermis de forţa axei.

Există mai multe anunţuri posibile :

— **bicolore economice** — condiţiile permit repondentului să revină în culoarea de deschidere la nivel 2 (14—19 DO).

Exemplu :

1 cupă 1 pică
2 trefle 2 cupe

1 caro 1 cupă
1 pică 2 caro

— **bicolore scumpe** — nu permit revenirea în culoarea de deschidere la nivel 2 (18—21 DO).

Exemplu :

1 cupă 2 caro
3 trefle 3 cupe

1 cupă 1 FA
2 pici 3 cupe

Obs. : Nu este important nivelul la care deschidentul îşi poate anunţa a 2-a culoare, ci nivelul la care repondentul poate reveni în culoarea de deschidere (licitaţie economică).

— **bicolore cu salt** — nu putem deschide cu 2 la culoare deşi avem 20—23 DO ; licitaţie forcing ; se deschide cu 1 în culoarea lungă, apoi se anunţă cea de-a 2-a culoare cu salt.

Exemplu :

1 cupă	1 pică
3 trefle	

1 caro	1 cupă
2 pici	

— **licitaţie unicoloră.**

Se poate întîmpla ca avînd 10 DO să nu putem declara a 2-a culoare fără să nu facem un anunţ de bicoloră scumpă. Vom fi atunci obligaţi să repetăm culoarea de deschidere.

Exemplu :

♠ R-x-x-x	13 PO
♥ x	15 DO
♦ A-D-V-x-x	deschidere 1 caro
♣ D-V-x	

1 caro	1 pică	— evaluăm punctajul de susţinere=17 S deci putem face un anunţ cu salt.
3 pici		

♠ R-x-x-x	14 PO
♥ —	17 DO
♦ A-D-V-x-x	deschidere 1 caro
♣ R-V-x-x	

1 caro	1 pică	— punctajul de susţinere în intervalul 20—22 S justifică salt dublu.
4 pici		

1 caro	2 trefle	— punctajul de susţinere în intervalul 17 S şi mai mult ; licitaţie forcing.
4 trefle		

TABEL RECAPITULATIV

Distribuţie	Licitaţie	Punctaj	
1. Regulată 4/3/3/3 4/4/3/2 5/3/3/2	1 FA	13—15	PO
	2 FA după anunţ 2 peste 1	15—16	PO
	2 FA cu salt	19—20	PO
	2 FA după răspuns neforcing	19—20	PO
2. Unicoloră	a) Repetiţie cu salt	14—16	DO
	b) Repetiţie cu salt dacă există 6 cărţi cu 3 onoruri sau 7 cărţi cu 2 onoruri	17—19	DO
	c) Culoare nouă de 3 cărţi dacă nu există 6 cărţi cu 3 onoruri sau 7 cărţi cu 2 onoruri	17—19	DO
	d) Culoare nouă de 3 cărţi cu salt	20—23	DO
3. Bicoloră 5/4/x/x	a) economică	14—19	DO

	5/5/x/x	b) scumpă	18—21	DO
	6/4/x/x	c) cu salt	20—23	DO
	6/5/x/x			
	6/6/x/x			
4.	Susținere	a) simplă	14—16	S
	(4 atuuri	b) cu salt	17—19	S
	în culoarea	c) cu salt dublu (numai		
	reponden-	pe majoră la nivel 4)	20—22	S
	tului)			

2.4.2. **Licitaţia ulterioară deschiderii de 1 FA**

a) **Convenţia STAYMAN.**

Dacă după anunţul de 1 FA, partenerul a intrat în convenţia Stayman licitînd 2 trefle este obligatoriu să răspundem, întrucît anunţul acesta este convenţional şi nu presupune existenţa treflei licitabile.

b) **După un răspuns de slăbiciune** (2 la culoare).

Deschidentul trebuie să paseze chiar dacă este maximal (18 PO).

Repondentul care a licitat într-o culoare (diferită de treflă) are responsabilitatea contractului ; prin anunţul său el comunică deschidentului că are o carte atît de slabă încît este sigur că nu se poate juca un contract de manşă.

c) **După un răspuns de 2 FA.**

Deschidentul are 2 posibilităţi

— pas — cu 16—17 PO ;

— 3 FA — cu 18 PO ; anunţul de 2 FA presupune 7—8 PO, deci calculînd punctajul pe axă putem vedea că avem 25—26 PO necesare manşei pe FA ; se poate face anunţul de 3 FA şi cu 16—17 PO dacă avem 3—4 cărţi de 10 şi mai ales însoţite de V.

d) **După un răspuns de 3 FA.**

Deschidentul pasează ; este o licitaţie stop.

e) **După un răspuns de 3 la culoare.**

— Deschidentul trebuie să anunţe o majoră în 4 cărţi la nivel 3, dacă este posibil.

Exemplu :

1 FA 3 caro
3 pici

— Dacă repondentul anunţă 3 într-o majoră, chiar dacă deschidentul nu are decît 3 cărţi oarecare în culoarea respectivă, el trebuie să liciteze manşa.

Exemplu :

1 FA 3 cupe
4 cupe

— După un răspuns de 3 într-o culoare majoră, deschidentul, avînd numai 2 cărţi în culoarea respectivă, licitează manşa pe FA.

— După un răspuns de 3 într-o culoare minoră, fără o majoră în 4 cărţi, deschidentul licitează 3 FA.

— Dacă anunţul de 3 la culoare s-a făcut într-o minoră în care deschidentul are o susţinere bună, el va da susţinere pe minoră la nivel 4.

Notă : Jucătorul care a deschis licitaţia cu 1 FA nu poate prelua responsabilitatea şlemului. Avînd în vedere că 1 FA este o deschidere destul de precisă ca forţă şi distribuţie, numai partenerul poate decide dacă se poate juca un contract de marcă parţială, manşă sau şlem, în funcţie de punctajul propriei lui mîini.

2.5. AL DOILEA ANUNȚ AL REPONDENTULUI

Avînd în vedere că după o deschidere de 1 FA sau 2 la culoare licitația este destul de simplă și de multe ori se termină foarte repede, este important să analizăm modul în care decurge licitația după o deschidere de 1 la culoare. Este imposibil ca repondentul să facă un anunț corect dacă nu analizează temeinic informațiile primite, astfel încît să poată evalua cît mai precis mîna deschidentului.

Exemple :

— Deschidentul licitează FA la al 2-lea tur ; el are deci o distribuție regulată, 13—15 PO, 15—16 PO sau 19—20 PO (conform tabelului de la capitolul respectiv).

— Deschidentul a repetat culoarea de deschidere ; el are deci o mînă unicoloră, cu 14—16 DO, dacă a licitat fără salt, sau 17—19 DO, dacă a licitat cu salt.

— Deschidentul a anunțat o a 2-a culoare ; anunțul la nivel 1 nu dovedește că are bicoloră ; poate avea o distribuție regulată 4/4/3/2 sau 4/3/3/3 dacă a deschis cu 1 treflă sau, bineînțeles, bicoloră 5/4, 6/4 etc. Nu putem deduce tipul mîinii sale cînd al 2-lea anunț a fost făcut la nivel 1, ci trebuie așteptată o a 3-a licitație.

— Deschidentul a anunțat o nouă culoare la nivel 2 sau 3 ; el are o distribuție bicoloră și 14—19 DO sau 18—21 DO (sau chiar 20—23 DO dacă a licitat cu salt).

Exemple de interpretare a licitației deschidentului:

1 caro 1 FA	1 pică	Deschidentul are o mînă uniform distribuită cu 13—15 PO.
1 cupă 2 trefle	1 FA	Deschidentul are o distribuție bicoloră de 14—19 DO cu cel puțin 5 cărți pe cupă pentru că el a anunțat a 2-a culoare la nivel 2 ceea ce promite o bicoloră ; mîinile 4/4 nu sînt însă considerate bicolore ; pe de altă parte, dacă nu avea decît 4 cupe și 4 trefle ar fi deschis cu 1 treflă.
1 cupă 2 FA	1 FA	Deschidentul are o distribuție regulată cu 19—20 PO pentru că al 2-lea anunț al său nu este obligatoriu.
1 cupă 2 caro	1 pică	Deschidentul are distribuție bicoloră cu 5 cupe pentru că avînd o distribuție regulată ar fi anunțat 1 FA.
1 cupă 2 caro	2 trefle	Nu sîntem siguri că deschidentul are bicoloră, el poate avea 4 cupe și 4 caro (culori vecine) ; deschizînd într-o cupă este apoi în imposibilitatea de a licita 2 FA ceea ce ar indica 15—16 PO, el neavînd de fapt decît 13—14 PO.

Repondentul trebuie deci să evalueze cît mai precis cartea partenerului ; contractul care se caută este de preferinţă o manşă pe culoare majoră şi majoritatea anunţurilor au drept scop descoperirea unui fit pe majoră.

Cel de-al 2-lea anunţ al repondentului presupune deci respectarea următoarelor 3 condiţii

— interpretarea corectă a licitaţiei deschidentului ;

— obligaţia de a încerca găsirea unui fit pe majoră ;

— evaluarea corectă a punctajului pe axă pentru a alege contractul optim.

Notă : Dacă vom constata că punctajul nu ne permite să ajungem în manşă, trebuie să oprim licitaţia la un nivel cît mai scăzut.

Pentru a simplifica alegerea anunţului la a 2-a licitaţie a repondentului, putem grupa mîinile în 4 categorii :

1. cu distribuţie regulată ;
2. cu distribuţie unicoloră ;
3. cu distribuţie bicoloră ;
4. de susţinere.

1. **Mîini cu distribuţie regulată**

a) Repondentul are distribuţie regulată şi deschidentul a anunţat de asemenea, distribuţie regulată licitînd FA la al 2-lea tur.

Repondentul trebuie să calculeze punctajul pe axă pentru a vedea dacă există 25—26 PO necesare manşei pe FA.

Exemplu :

1 caro	1 pică
1 FA	?

— deschidentul are 13—15 PO ;
— repondentul are următoarele posibilităţi :
- cu 5—10 PO =pas (punctaj insuficient) ;
- cu 10—12 PO=2 FA (deschidentul decide dacă joacă 2 sau 3 FA) ;
- cu 13 PO şi mai mult =3 FA.

Dacă deschiderea s-a făcut într-o majoră, repondentul trebuie să se convingă de existenţa fitului, dînd susţinere (chiar cu 3 cărţi în culoarea respectivă), înainte de a stabili contractul pe FA. Aceasta este o licitaţie forcing.

Exemplu :

1 pică   2 caro
2 FA   3 pici

— deschidentul are distribuţie regulată cu 15—16 PO ;

— repondentul avînd 12 PO, doreşte să joace 3 FA ; licitînd 3 pici forcing, lasă decizia la latitudinea deschidentului ; acesta anunţă 4 pici dacă are 5 cărţi de pică sau 3 FA dacă are numai 4 pici.

Despre repondent nu se poate crede că are 4 pici deoarece el ar fi licitat direct după 1 pică, 3 pici.

b) Repondentul are distribuţie regulată, iar deschidentul a anunţat o distribuţie unicoloră.

Dacă deschidentul a deschis într-o majoră, repondentul îl va susţine chiar şi cu 3 cărţi pentru că ştie despre existenţa a minimum 8 atuuri pe axă. Susţinerea se dă la nivel 3 sau 4, în funcţie de punctaj. Dacă însă repondentul apreciază că punctajul pe axă este insuficient pentru manşă, el trebuie să paseze.

Dacă deschidentul a repetat culoarea promiţînd astfel 6 cărţi, putem să-i dăm susţinerea chiar şi cu numai 2 atuuri.

Dacă repondentul nu este sigur că există 8 atuuri pe axă, are 3 anunţuri posibile :

— pas — cu punctaj slab ;
— 2 FA — cu 11—12 PO ;
— 3 FA — cu 13—15 PO.

Exemple :

♠ R-x-x	1 cupă	1 FA	
♥ D-x-x	2 cupe	pas	
♦ D-x-x-x-x	În ciuda existenţei a 8 atuuri pe axă, cu cele 14—16 DO promise de deschident, totalul de 27—28 DO necesar manşei nu poate fi atins, deci repondentul trebuie să paseze.		
♣ x-x			

♠ R-x-x	1 cupă	2 caro
♥ D-x-x	2 cupe	3 cupe
♦ D-V-x-x-x	Nu sîntem siguri că există punctaj de manşă pe majoră.	
♣ V-x		

♠ D-x	1 pică	1 FA
♥ x-x-x-x	3 pici	4 pici
♦ A-x-x-x	Deschidentul a promis 6 pici şi 17—19 DO. Repondentul ştie că există 8 atuuri şi 27—28 DO pe axă deci anunţă manşa.	
♣ R-x		

♠ R-D-x-x	1 caro	1 pică
♥ D-x	2 caro	2 FA
♦ R-x-x	Licităm FA chiar dacă avem 8 cărţi de caro pe axă.	
♣ D-x-x-x		

Ordinea preferințelor în alegerea contractului de manşă :

— 4 cupe sau 4 pici ;
— 3 FA ;
— 5 trefle sau 5 caro.

c) Repondentul are distribuție regulată şi deschidentul a anunțat o bicoloră.

O lungime pe majoră anunțată de deschident trebuie susținută chiar şi cu numai 3 cărți, la nivelul corespunzător punctajului pe care-l are repondentul.

Dacă repondentul nu este sigur de prezența celor 8 cărți de atu, în funcție de numărul său de puncte, el poate licita :

— pas ;
— 2 FA ;
— 3 FA.

Cînd repondentul are punctajul minim şi deschidentul a anunțat o mînă bicoloră, repondentul trebuie neapărat să revină în prima culoare a deschidentului chiar şi cu numai 2 aturi (susținere de politețe).

Pentru a pasa la a 2-a culoare (scurtă), repondentul trebuie să aibă cel puțin 2 cărți în plus în a 2-a culoare față de prima.

În cazul în care repondentul are susținere în culoarea lungă a deschidentului, anunțul de susținere trebuie dat cu salt spre a-l deosebi de susținerea de politețe.

Exemplu :

♠ x-x	1 cupă	1 FA
♥ R-x-x	2 trefle	3 cupe
♦ A-x-x-x-x	— licitația nu este forcing.	
♣ D-x-x		

Considerăm că deschidentul are în mod cert bicoloră dacă a anunţat a 2-a culoare cel puţin la nivel 2.

Dacă anunţul celei de a doua culori s-a făcut la nivel 1, trebuie ca în mod provizoriu să considerăm că deschidentul are distribuţie regulată şi nu bicoloră. Trebuie să fim foarte atenţi pentru a remarca dacă deschidentul anunţă o bicoloră puternică.

Exemplu :

1 caro   1 pică
2 cupe

Deschidentul promite deci 18—21 DO. Repondentul este obligat să vorbească cel puţin o dată după o licitaţie cu salt a partenerului.

Mai există o licitaţie forcing pentru un tur şi anume bicolora scumpă după răspunsul de 2 peste 1.

Exemple :

1 pică   2 caro
3 trefle

sau

1 caro   2 trefle
2 pici

Repondentul este obligat să vorbească cel puţin o dată.

2. **Mîini cu distribuţie unicoloră**

a) Repondentul are distribuţie unicoloră iar deschidentul a anunţat o distribuţie regulată.

Dacă numărul total de puncte nu pare să fie suficient pentru licitarea manşei, repondentul repetă propria culoare fără salt, ceea ce reprezintă pentru deschident un semnal de oprire.

Exemplu :

1 cupă	1 pică
1 FA	2 pici
1 cupă	2 caro
2 FA	3 caro
1 caro	1 pică
2 FA	3 pici

În aceste trei cazuri deschidentul a anunțat distribuție regulată cu forță diferită dar, în toate cazurile, repondentul apreciază că numărul de puncte promis de deschident este insuficient pentru a juca manşa ; repetarea culorii sale este un semnal de oprire a licitației.

Se remarcă aici 2 aspecte importante :

— repondentul îşi licitează culoarea estimînd că se poate juca mult mai uşor un contract la culoare decît FA ;

— anunțînd o distribuție regulată, deschidentul are cu certitudine 2—3 cărți în culoarea licitată de partener, ceea ce permite realizarea unei mărci parțiale.

Este esențial ca deschidentul să aibă într-adevăr distribuția regulată.

Nu se licitează FA cu singleton în culoarea partenerului şi cu atît mai puțin în altă culoare.

Dacă deschidentul a anunțat o distribuție regulată, repondentul cu distribuție unicoloră (cu mai mult de 6 cărți) poate repeta culoarea cu salt sau poate licita direct manşa, în funcție de rezultatul evaluării punctajului pe axă.

Exemplu :

♠ D-V-x-x-x-x	♠ D-V-x-x-x-x
♥ A-x-x	♥ A-D-x
♦ D-x	♦ D-x
♣ x-x	♣ x-x
Nr. 1 = 12 DO	Nr. 2 = 14 DO

Licitaţia

1 caro	1 pică
1 FA	?

— cu mîna numărul 1 repondentul anunţă 3 pici (este sigur că există 8 atuuri pe axă, dar nu ştie dacă sînt 27—28 DO) ;

— cu mîna numărul 2 repondentul licitează manşa (4 pici) fiind sigur că există punctaj suficient.

Se observă că discutăm exclusiv despre numărul de atuuri şi nu despre forţa lor.

Dacă deschidentul are distribuţie regulată, repondentul avînd unicoloră, cu distribuţie 5/3/3/2, fără să ştie dacă există 8 atuuri pe axă, licitează o culoare de 3 cărţi pentru a-l determina pe deschident să-l susţină, dacă este posibil, în prima culoare licitată.

Exemplu :

♠ x-x	♠ x-x
♥ A-V-x-x-x	♥ A-V-x-x-x
♦ x-x-x	♦ D-x-x
♣ A-D-x	♣ A-D-x
Nr. 1	Nr. 2

Licitaţia

1 caro	1 cupă
1 FA	?

În cazul numărul 1, repondentul trebuie să anunţe 2 trefle sau 2 FA pentru a încerca să obţină de la deschi-

dent susținerea în cupă (repetarea cupei fără salt ar fi semnal de oprire iar cu salt ar promite 6 cărți).

În cazul numărul 2, repondentul trebuie să anunțe treflă cu salt (3 trefle) pentru a obține de la deschident fie licitație de manșă (4 cupe), fie un anunț intermediar (3 cupe), fie anunțul de manșă pe FA, dacă deschidentul nu are 3 cărți pe cupă.

În cazurile prezentate, deschidentul știe în momentul anunțului de treflă că partenerul are 5 cărți pe cupă, fiindcă dacă ar fi avut 4 cupe—4 trefle ar fi anunțat 1 cupă și apoi FA.

Avînd minoră în cinci și nu majoră, este preferabil să considerăm că mîna este regulată și să continuăm licitația pe FA.

Nu se repetă o minoră în 5 decît avînd foarte puține puncte, ca semnal de oprire.

b) Ambii jucători au distribuție unicoloră

În general neavînd pe axă punctaj suficient pentru manșă, mai bine pasăm. Bineînțeles, nu este în interesul echipei ca fiecare jucător să se ambiționeze în relicitarea propriei culori ajungînd la un nivel periculos de înalt, fără să fie sigur că va găsi la partener cel puțin 2 cărți mici în culoarea sa.

În orice caz, știm că dacă repondentul își repetă culoarea în fața unui deschident cu distribuție unicoloră sau bicoloră, el promite cel puțin 6 cărți.

Repondentul trebuie să dețină :

— 5—8 PO pentru repetiția fără salt ;

— 9—10 PO pentru repetiția cu salt.

Repetiția cu salt nu este forcing.

Dacă repondentul are distribuția 5/3/3/2 și suficiente puncte pentru a viza manșa, el trebuie să declare o cu-

loare de 3 cărţi pentru a continua licitaţia deoarece prin repetarea primei culori ar promite 6 cărţi în culoare, ceea ce nu este adevărat.

c) Repondentul are distribuţie unicoloră, iar deschidentul are distribuţie bicoloră.

Cea mai bună soluţie în acest caz este să-i acordăm deschidentului susţinere de politeţe (chiar şi cu 2 cărţi) în una dintre culorile sale, fără să uităm principiul deja enunţat de a reveni întotdeauna în culoarea de deschidere, exceptînd cazul cînd avem 2 cărţi în plus în a 2-a culoare faţă de prima.

Nu este cazul ca repondentul să-şi repete culoarea decît dacă are cel puţin 6 cărţi, riscul de a găsi un singleton sau o şicană la deschident fiind mult mai mare dacă acesta are bicoloră.

Repetiţia fără salt (5—8 PO) este semn de slăbiciune, iar repetiţia cu salt (9—10 PO) este o propunere de manşă non-forcing.

Există de asemenea, mîinile unicolore 5/3/3/2 cu majoră în 5. Dacă mîna este suficient de puternică pentru a propune manşa, fie vom face un anunţ de FA, fie vom declara o culoare nouă de 3 cărţi, în cazul nostru a 4-a culoare licitată de cei 2 parteneri, deci vom licita forcing.

Exemple :

♠	x-x-x	1 pică	1 FA
♥	D-x	2 trefle	2 pici
♦	R-D-x-x-x	În nici un caz nu declarăm caro ; ştim că deschidentul are 5 pici iar punctajul nu ne permite să jucăm manşa chiar dacă deschidentul reliciteazā.	
♣	x-x-x		

♠ x-x	1 pică	1 FA
♥ D-x	2 trefle	2 caro
♦ R-D-x-x-x-x		
♣ x-x-x		

Licitaţia de 2 caro semnifică o mînă slabă şi un caro lung ; dacă repondentul ar fi fost mai puţin puternic primul său anunţ ar fi fost 2 caro.

♠ D-x-x	1 caro	1 cupă
♥ R-D-x-x-x	2 trefle	2 pici
♦ x-x		
♣ A-D-x		

Mîna este suficient de puternică pentru a încerca o manşă, dar repondentul nu poate găsi cel mai bun contract de manşă, neavînd suficiente informaţii. După licitaţia forcing de 2 pici, deschidentul are ocazia să-şi precizeze jocul :

— dacă are 3 cupe va da susţinere în cupă ;
— dacă are un onor pe pică, va licita 3 FA ;
— dacă are chiar bicoloră, va repeta trefla, pentru a arăta că are distribuţie 5—5 sau va licita caro, dacă are 6 cărţi în caro.

♠ R-D-V-x-x	1 cupă	1 pică
♥ V-x-x	2 trefle	3 cupe
♦ x-x-x		
♣ R-x		

În ciuda acestei pici superbe, trebuie să facem o concesie deschidentului (o licitaţie de politeţe), licitînd cupa cu salt în ideea în care el are cel puţin 5 cupe.

♠	R-V-x-x-x	1 cupă	1 pică
♥	x-x	2 trefle	2 cupe
♦	x-x-x		
♣	D-x-x		

Nu se pune problema repetării picilor ci trebuie să revenim în cupă, aceasta fiind culoarea lungă a deschidentului. Este o licitație de politețe ; ar fi fost necesare 2 cărți în plus la treflă față de cupă pentru a pasa lăsînd să se joace 2 trefle.

Modificări în calcularea punctajului de susținere

Numărarea punctelor de susținere studiată în capitolul corespunzător nu este valabilă decît atunci cînd dăm susținere cu 4 atuuri. Cînd dăm susținere cu 3 atuuri (susținere tîrzie sau de politețe), trebuie să evaluăm mîna de susținere astfel

— Șicana nu mai valorează decît trei puncte, singletonul 2, doubletonul rămînînd la valoarea de 1 punct.

— Trebuie să adăugăm un punct pentru onorurile în atu și pentru onorurile în a 2-a culoare a deschidentului.

— Dacă partenerul a anunțat o mînă bicoloră sau unicoloră, onorurile pe care le deținem în una din culorile sale trebuie reevaluate, în timp ce culorile nelicitate de acesta devin valori îndoielnice (ex. V-x sau D-x sau V-xx).

— La deschidere, onorurile seci, în afară de A, n-au practic nici o valoare, dar în cursul licitației ele pot fi reevaluate, fie dacă partenerul a propus un contract de FA, fie dacă ele sînt în culoarea declarată de partener.

3. **Mîini cu distribuție bicoloră**

a) Repondentul a anunțat o mînă bicoloră, iar deschidentul are distribuție regulată.

Dacă repondentul are puține puncte, el trebuie să renunțe la licitarea celei de a 2-a culori și să repete culoarea în 5 cărți, ceea ce va constitui o licitație stop. El este sigur că va găsi la deschidentul cu distribuție regulată 2 sau 3 atuuri.

Dacă repondentul apreciază că punctajul pe axă este suficient de mare pentru a spera într-o manșă, el va declara a 2-a culoare fără salt.

Dacă mîna sa este suficient de puternică pentru a risca să ceară manșa, el își va declara a 2-a culoare cu salt sau va face un anunț de bicoloră scumpă, ambele fiind licitații forcing.

Exemple :

1 caro 1 FA	1 pică 3 cupe	Bicoloră cu salt ca răspuns ; anunț forcing.
1 caro 1 FA	1 cupă 2 pici	Bicoloră scumpă (deschidentul nu poate reveni în pică la nivel 2) ; anunț forcing.
1 pică 2 FA	2 caro 3 trefle	Bicoloră scumpă ; anunț forcing.

În al doilea exemplu, cupa este obligatoriu mai lungă decît pica întrucît altfel, cu o mînă 4—4, repondentul după 1 cupă ar fi licitat 1 FA.

b) Repondentul are distribuție bicoloră, iar deschidentul are distribuție unicoloră.

Dacă deschidentul a repetat o culoare fără salt şi repondentul nu are mai mult de 9—10 PO, acesta din urmă trebuie să paseze, chiar dacă i se pare că nu se va juca cel mai bun contract. Este mult prea mare riscul de a ridica licitaţia cu atît de puţine puncte pe axă.

Dacă repondentul are o culoare în 6 cărţi, el îşi poate declara a 2-a culoare, cu condiţia ca acest anunţ să nu împiedice revenirea la nivel 2 în culoarea sa lungă ; altfel el trebuie să-şi repete culoarea.

Exemplu :

♠ R-D-x-x-x-x	1 cupă	1 pică
♥ x-x	2 cupe	2 pici
♦ D-V-x-x		
♣ x		

Nu este cazul ca repondentul să anunţe 3 caro ceea ce ar presupune o carte puternică şi ar fi o licitaţie forcing.

Cu aceeaşi mînă dar după alt anunţ al partenerului, se poate licita şi caro :

1 treflă	1 pică
2 trefle	2 caro

Repondentul poate declara caro deoarece această licitaţie nu-l împiedică pe deschident să revină în pică la nivel 2.

Dacă repondentul apreciază că există şanse de realizare a manşei, el trebuie să declare cea de a 2-a culoare chiar şi la nivel 3 sau, dacă este posibil, să dea susţinere în culoarea partenerului.

c) Ambii jucători au distribuţie bicoloră.

(Fireşte, este vorba de bicolore diferite).

Este o situaţie care trebuie tratată cu multă precauţie.

Tendinţa naturală este de a raţiona astfel : eu am pică şi caro, partenerul meu are cupă şi treflă deci putem să jucăm contractul pe FA. Trebuie însă să ţinem cont că este foarte dificil să joci FA cu distribuţii bicolore din pricina lipsei de comunicaţie. Este necesar ca în perspectiva unei manşe, fiecare partener să-şi anunţe distribuţia exactă, astfel încît să nu se ajungă la contract de FA decît dacă nu este posibil nici un alt contract de manşă. De altfel, toate informaţiile trebuie schimbate înainte de a ajunge la 3 FA.

Exemplu :

Deschident		Repondent
R-D-x-x-x	♠	x
A-x-x-x-x	♥	R-x-x
R-x-x	♦	A-V-x-x-x
	♣	D-V-x-x

Licitaţia

1 pică	2 caro
2 cupe	3 trefle
3 caro	3 cupe
4 cupe	pas

Anunţurile 3 cupe şi 3 caro sînt susţineri de politeţe care au permis descoperirea unui contract pe atu mult mai uşor de realizat decît 3 FA.

Bineînţeles că un repondent cu puţine puncte va evita să declare a 2-a culoare la nivel prea ridicat şi că va trebui să aleagă repede dintre culorile deschidentului pe cea mai convenabilă, chiar cu riscul nedescoperirii celui mai potrivit atu. În astfel de situaţii, cei ce se încăpăţînează să-şi repete propriile culori, ridicînd licitaţia la un nivel primejdios, riscă să joace un contract catastrofal.

4. **Mîini de susținere**

După anunțul de bicoloră sau unicoloră al deschidentului, repondentul știe dacă există pe axă o culoare majoră în 8 cărți ; dacă licitația n-a demonstrat posibitatea de a juca FA, repondentul își susține partenerul într-o minoră.

Dacă la a doua vorbire deschidentul n-a anunțat o forță superioară deschiderii minime, repondentul folosește pentru susținere aceeași evaluare a mîinii ca la susținerea directă (ca răspuns la deschidere) deci :

6— 9 S = susținere simplă ;
11—12 S = susținere cu salt ;
13—16 S = susținere cu salt dublu.

Exemplu :

1 caro　　1 cupă
1 pică　　?

Repondentul care are 4 pici, licitează 2, 3 sau 4 pici, în funcție de punctajul său de susținere, pornind de la ideea că deschidentul are numai 14 DO.

Dacă la al 2-lea tur deschidentul atinge deja nivelul 2 fără să fi demonstrat o forță superioară punctajului minim de 14 DO, repondentul trebuie să țină cont de aceasta. De exemplu

1 cupă　　1 pică
2 cupe　　?

Repondentul are următoarele posibilități

— pas cu 6—10 S ;
— 3 cupe cu 11—12 S ;
— 4 cupe cu 13—16 S.

Este esențial să se stabilească un contract final proporțional cu punctajul axei.

O situație mai dificilă apare cînd deschidentul a anunțat o bicoloră cu 14—19 DO ; este destul de delicat pentru repondent să se decidă dacă dă susținere în culoarea scurtă a partenerului și dacă da, la ce nivel ?

Exemplu :

1 pică 1 FA
2 caro ?

Repondentul nu are 3 cărți pe pică pentru a da susținere în majoră dar are 5 cărți pe caro ; el trebuie să liciteze 3 caro lăsîndu-l pe deschident să reliciteze dacă mîna sa este suficient de puternică.

O greșeală care se face curent în această situație constă în anunțarea susținerii cu salt pe caro, sub pretextul numărului de atuuri și fără a ține cont de punctaj.

Exemplu :

Nr. 1	Nr. 2
♠ x-x	♠ x-x
♥ x-x	♥ x-x-x-x
♦ R-D-x-x	♦ R-D-x-x
♣ R-x-x-x-x	♣ V-x-x

Licitație

1 pică 1 FA
2 caro ?

Cu mîna numărul 1 vom licita 3 caro pentru că nu este exclusă manșa pe 5 caro sau 4 pici (dacă deschidentul ar anunța din nou pica).

Cu mîna numărul 2 vom pasa, în ciuda frumoasei cărți de susținere, deoarece nu avem pe axă punctaj de manșă, chiar dacă deschidentul este maximal.

Cînd deschidentul a anunțat la al 2-lea tur de licitație o forță net superioară, deschiderii minime (fie repetînd culoarea cu salt, fie licitînd o bicoloră scumpă), repondentul poate să fie mai tolerant în licitație.

Exemplu :

1 pică 1 FA
3 pici ?

Repondentul ar putea licita 4 pici avînd numai 2 atuuri (6+2=8 atuuri pe axă) și destul de puține

puncte întrucît deschidentul licitînd cu salt, a promis 17—19 DO.

La un anunţ de bicoloră scumpă, situaţia este asemănătoare :

♠ R-V-x-x-x
♥ x-x-x
♦ A-x-x-x
♣ x

Licitaţie :

1 caro   1 pică
2 cupe   ?

Cu această mînă, repondentul licitează 4 caro (susţinere cu salt), deoarece punctajul pe axă nu poate fi mai mic decît 20 DO. Dacă ar anunţa 3 caro, acesta ar fi un semn de mare slăbiciune şi ar avea drept consecinţă ratarea contractului de manşă (deschidentul ar pasa).

2.6. RECAPITULAREA PRINCIPALELOR ANUNŢURI FORCING

1. **La deschidere**

2 trefle — singura deschidere forcing;
— impune continuarea licitaţiei pînă la manşă (cel puţin) sau pînă la anunţul de contra al adversarului.

2. **Ca răspuns la deschidere**

a) După deschiderea de FA:
— 2 trefle Stayman — forcing pentru un tur de licitaţie;
— toate salturile într-o culoare la nivel 3 reprezintă forcing de manşă.
b) După deschiderile de 1 la culoare:
— toate schimbările de culoare cu salt sau fără salt (în afara anunţurilor cu salt dublu).
c) După deschiderile de 2 la culoare
— toate răspunsurile sub nivelul manşei.
d) După deschiderea 2 FA:
— toate culorile sub nivelul manşei.
e) După deschiderile de baraj
— toate schimbările de culoare sub nivelul manşei.

3. **La a doua licitaţie a deschidentului**

a) Toate anunţurile ce asigură un punctaj minim pentru licitarea manşei
— 25—26 DO pentru 3 FA ;
— 27—28 DO pentru manşa pe majore ;
— 29—30 DO pentru manşa pe minore.

Exemple :

1 caro	2 trefle	1 pică	2 caro
2 cupe		3 trefle	

1 cupă	2 caro	— anunţul 2 FA este forcing dacă anunţul de 2 caro s-a făcut cu o culoare foarte lungă şi puţine puncte. Repondentul va licita 3 caro ceea ce nu mai reprezintă un anunţ forcing.
2 FA		

1 cupă	2 trefle	1 caro	1 pică
4 trefle		3 cupe	
licitaţie forcing		licitaţie forcing	

b) Toate bicolorele cu salt, chiar şi după răspunsul de 1 peste 1 sau 1 FA, sînt forcing, de exemplu

1 pică	1 FA	1 treflă	1 cupă
3 caro		2 pică	

4. **La a doua licitație a repondentului:**

a) Anunțul celei de a patra culori este întotdeauna forcing.

b) 1 cupă 2 caro
2 FA 3 cupe

Prin 3 cupe forcing se cere deschidentului să decidă contractul de manșă pe cupă sau FA.

c) 1 treflă 1 cupă
orice anunț 3 trefle

În mod normal licitația 1 treflă — 3 trefle nu este forcing.

d) — toate salturile într-o culoare nouă;
— bicolorele scumpe.

Exemplu:

1 pică	2 cupe	1 caro	1 cupă
2 pici	3 caro	1 FA	2 pici

Dacă adversarii intervin prin contra sau prin 1 FA după deschiderea de 1 la culoare, nici o licitație a repondentului nu este forcing.

Schimbarea culorii 2 peste 1 după pas nu este forcing ci promite o singură culoare de cel puțin 5 cărți în care se poate juca un contract.

5. **În intervenții sau în „le reveil"**

a) Contra de apel este întotdeauna forcing; există totuși o excepție cînd partenerul celui ce a contrat transformă prin pas, contra de apel în contră de penalizare.

b) Toate licitațiile cue-bid (anunțurile în culoarea adversarului) sînt forcing.

c) Sînt de asemenea forcing, intervenţiile la FA ce indică jocuri bicolore.

6. Ca răspuns la intervenţie sau în „le reveil"

a) Licitaţia cue-bid.

b) Schimbarea culorii cu salt.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 cupă	1 pică	pas	3 trefle

2.7. INTERVENŢII

În acest capitol vom prezenta licitaţia defensivă a axei care nu a deschis. Spre a uşura înţelegerea capitolului, vom încerca să definim noţiunile folosite.

Intervenţia este un anunţ defensiv care se face imediat după ce un adversar a licitat.

„Le reveil" este anunţul defensiv care se face imediat după ce partenerul şi un adversar au pasat.

Se observă deci că intervenţia se produce înaintea închiderii licitaţiei adversarilor, în timp ce „le reveil" are loc după terminarea acesteia, aşadar într-un moment în care dacă nu s-ar face, adversarii ar juca ultimul contract licitat.

Nord	Est	Sud	Vest	
1 cupă	pas	1 FA	2 trefle	— 2 trefle reprezintă o intervenţie

Nord	Est	Sud	Vest	
1 cupă	pas	pas	2 trefle	— 2 trefle reprezintă „le reveil"

Nord	Est	Sud	Vest	
1 caro	pas	1 cupă	pas	— contra este o intervenţie
1 FA	contra			

Vom prezenta în continuare cazurile în care se poate risca o intervenţie ; în mod curent acestea sînt în număr de trei, şi anume :

1. Contra de apel.
2. Intervenţia prin anunţul de 1 FA.
3. Intervenţie prin licitarea unei culori cu sau fără salt.

1. **Contra de apel**. Se foloseşte în general la nivel 1, în urma licitaţiei adversarului, anunţînd „contra" ; acest anunţ îl obligă pe partener să liciteze chiar avînd zero puncte.

Se consideră contra de apel în condiţiile în care numai axa adversă a licitat.

Intervenţia noastră prin contra în condiţiile în care partenerul a făcut deja un anunţ în cursul licitaţiei, se numeşte **contra de penalizare**.

Jucătorul care a intervenit prin contra de apel trebuie să deţină 14 DO sau mai mult, cu susţinere în culorile nelicitate de adversar, cu doubleton, singleton sau şicană.

Exemplu :

♠ x	Contra de apel urmează în acest caz
♥ D-V-x-x	după o licitaţie de 1 pică. Mîna con-
♦ R-V-x-x	ţine 15 DO şi scurtime în culoarea
♣ A-D-x-x	licitată de adversar.

Putem folosi contra de apel avînd una din următoarele distribuţii (ultima cifră indică numărul de cărţi din culoarea licitată de adversar)

5/4/4/0	Distribuţie foarte bună ; prezintă garan-
4/4/4/1	ţia unui fit cu partenerul.
4/4/3/2	Distribuţie bună ; există posibilitatea ca
5/4/3/1	partenerul să liciteze culoarea în care avem 3 cărţi.

5/3/3/2 Distribuţie riscantă pentru contra de
5/5/3/0 apel, din motivele mai sus prezentate. Dacă este posibil încercăm altă licitaţie.

Contra de apel se licitează cu o distribuţie 0, 1 sau 2 în culoarea licitată de adversar şi minimum 14 DO ; în cazul în care adversarul a licitat două culori, trebuie să avem în plus şi cîte patru cărţi în culorile care n-au fost licitate.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 cupă	contra

Contra din Vest indică o mînă cu cel puţin 14 DO şi cîte 4 cărţi în treflă şi pică, culori nedeclarate de adversar.

În concluzie, avînd o carte cu 13, 14 sau 15 PO şi care nu corespunde distribuţiilor prezentate, este mai bine să pasăm.

Dimpotrivă, avînd o carte cu 16 PO, trebuie să încercăm o intervenţie în contră de apel sau o licitaţie avantajoasă (în funcţie de distribuţie).

Cea mai frecventă greşeală a începătorilor, este „contra" la deschiderea adversă, avînd patru sau cinci cărţi în culoarea declarată ; această „agresiune" va fi interpretată de partener drept contra de apel şi va conduce în final la un contract dezavantajos.

2. **Intervenţie prin anunţul de 1 FA**

Această intervenţie este echivalentă deschiderii de 1 FA : mînă puternică, 16—18 PO, distribuţie regulată şi în plus o ţinere sigură în culoarea sau culorile declarate de adversar. Această intervenţie se foloseşte numai la nivelul 1, căci la nivelul 2 sau mai sus are o semnifi-

cație convențională, pe care o vom descrie în alt capitol. La această licitație, partenerul răspunde la fel ca la o deschidere de 1 FA.

3. Intervenție prin licitarea unei culori cu sau fără salt

Intervenția prin licitarea unei culori, spre deosebire de deschidere, se face întotdeauna cu o culoare lungă și puternică. Culoarea va fi cu atît mai solidă cu cît intervenția se produce la un nivel mai ridicat.

Trebuie să reținem că intervenția prin licitarea unei culori este deseori periculoasă, adversarul putînd contra cu ușurință.

Să examinăm una dintre situațiile care se pot ivi

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 caro	contra	pas
pas	pas		

Sud contrează cu două sau trei levate sigure în atu, contînd pe deschiderea partenerului său și pe propriile levate care pot conduce la nerealizarea contractului propus de Est.

Dacă Est a intervenit cu 13, 14 PO și o culoare slabă de atu, el nu-și va îndeplini contractul. Din contră, dacă intervenția a fost făcută cu o culoare lungă și puternică, este sigur că nu va avea nici o cădere sau le va limita la minimum posibil, chiar dacă mîna este slabă în puncte de onor, 7 sau 8, de exemplu.

Iată două mîini dintre care prima cu 14 PO nu poate justifica o intervenție la culoare, în timp ce cealaltă care nu conține decît 8 PO este perfect valabilă.

♠	A-D-x-x	♠	x
♥	R-x	♥	D-V-10-9-x-x
♦	D-x-x	♦	R-D-x-x
♣	R-x-x-x	♣	x-x

Prima mînă avînd o distribuţie regulată şi 14 PO nu poate justifica nici o intervenţie, în afara contrei de apel.

Cu mîna a doua, cu o secvenţă de şase cupe şi 8 PO, putem interveni în licitaţia adversarului cu 1 cupă sau chiar 2 cupe, dacă adversarul licitează 1 pică.

Se poate deci observa că intervenţia într-o culoare nu se bazează numai pe numărul de puncte, ci şi pe numărul de „levate de joc“ pe care le poate obţine intervenientul, atuul rămînînd cel declarat de acesta.

Levatele de joc sînt levatele cîştigate cu onoruri sau cu atuuri mici din lungime.

Levatele de onor probabile se evaluează în funcţie de onoruri şi de lungimi, astfel

A	= 1	R-x	= $\frac{1}{2}$
A-R	= 2	D-V-x	= $\frac{1}{2}$
A-R-V	= $2\frac{1}{2}$	R-D-10	= $1\frac{1}{2}$
A-D-V	= $2\frac{1}{2}$	R-D-x	= $1\frac{1}{2}$
A-D	= $1\frac{1}{2}$	R-V-x	= 1
A-V-10	= $1\frac{1}{2}$	D-V-10	= 1

Principiul de evaluare este simplu de înţeles în cazul combinaţiilor de A sau A-R ; pentru celelalte cazuri se consideră că o combinaţie de onoruri care poate furniza fie două levate, fie zero, se evaluează la 1 levată de joc, şi aşa mai departe. Evaluarea levatelor de joc pentru lungimi se face adăugînd cîte $\frac{1}{2}$ levată pentru fiecare a 4-a carte dintr-o lungime (în afara culorii de atu) şi cîte o levată întreagă pentru fiecare a 5-a carte.

Exemplu :

♠	A-V-10-x	combinaţia A-V-10	= $1\frac{1}{2}$
♥	D-V-x-x-x-x	combinaţia D-V-x	= $\frac{1}{2}$
♦	x-x	a 4-a pică	= $\frac{1}{2}$
♣	x	a 4-a cupă	= $\frac{1}{2}$
		a 5-a şi a 6-a cupă	= 2
		Total	= 5 levate de joc

Este de remarcat că o culoare puternică, de exemplu, R-D-V-10-x-x conţine 5 levate de joc.

Ştiind numărul de levate probabile de joc pe care le poate furniza o mînă, vom vedea în ce condiţii se pot face intervenţiile prin licitarea unei culori

a) La nivel 1, mîna trebuie să conţină fie o culoare în cinci cărţi cu două onoruri, fie în şase cărţi cu un onor, fie în şapte cărţi oarecare şi între $4^1/_2$—$6^1/_2$ levate de joc.

b) La nivel 2 fără salt : o culoare în cinci cărţi cu trei onoruri sau de şase sau şapte cărţi cu două onoruri şi $5^1/_2$—$6^1/_2$ levate de joc.

c) La nivel 2 sau 3 cu salt : o culoare în şase sau şapte cărţi cu onoruri şi şase sau şapte levate de joc (partenerul va susţine cartea cu unul sau două onoruri). Licitaţia de 3 la culoare în intervenţie este, de obicei, defensivă, subordonată regulii lui $^2/_3$, riscul maxim pe care ni-l putem deci asuma este nerealizarea contractului avînd 2 sau 3 căderi (3 căderi în nevulnerabil sau 2 căderi în vulnerabil).

Intervenţia prin cue-bid

Anunţul cue-bid presupune licitarea culorii adversarului imediat după deschidere (Nord 1 cupă ; Est 2 cupe). Este o licitaţie agresivă, se face cu o mînă puternică (aproape de deschiderea de 2 trefle), cu scurtime în culoarea licitată. Prin această intervenţie se comunică partenerului exclusiv informaţii de punctaj, lăsînd la alegerea acestuia natura contractului.

Intervenţia prin cue-bid pe două culori

Promite o mînă bicoloră cu cel puţin cîte 5 cărţi în celelalte două culori nelicitate.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 pică	2 caro

Licitaţia 2 caro promite cel puţin cîte cinci cărţi în cupă şi treflă. Este de remarcat că Vest poate licita şi un cue-bid în pică (culoare scumpă).

TABEL RECAPITULATIV AL INTERVENȚIILOR

Intervenția	**Condiții necesare**
Contra	14 DO și mai mult ; susținere în culorile nedeclarate
1 FA	Corespunde deschiderii de 1 FA
Culoare	Nivel 1 = $4^1/_2$—$6^1/_2$ levate de joc Nivel 2 = $5^1/_2$—$6^1/_2$ levate de joc Salt = 7 sau 8 levate de joc

2.8 RĂSPUNSURI LA INTERVENȚII

1. Răspunsuri la contra de apel

Răspunsul partenerului la contra de apel este obligatoriu chiar în condițiile în care mîna sa are zero puncte. Există însă o excepție de la această regulă ; atunci cînd mîna sa conține cel puțin cinci atuuri cu onoruri care nu pot fi capturate din furșetă (de tipul R-D-V-x-x sau D-V-10-x-x) în culoarea contrată și cel puțin un A sau o combinație R-D într-o altă culoare. În aceste condiții „pas" din partea repondentului transformă contra de apel în contra de penalizare. „Pas" sub pretextul „slăbiciunii" nu există.

Răspunsul la contra de apel fiind deci obligatoriu, este importantă licitația repondentului deoarece intervenientul nu poate ghici forța mîinii acestuia, mînă care poate fi nulă, medie sau puternică. Din acest motiv, vom clasifica răspunsurile, în funcție de forța mîinii repondentului, în trei categorii

a) slab ;

b) mediu ;

c) puternic.

a) Răspuns de slăbiciune (0 la 7 DO).

Se răspunde în culoarea cea mai lungă la nivelul cel mai mic cu putință ; avînd două culori de aceeaşi lungime, se răspunde cît mai economic. Să nu uităm că există posibilitatea ca repondentul să fie obligat să anunțe o culoare în trei cărți, în cazul în care singura sa culoare lungă este tocmai cea licitată de adversar.

După răspunsul de slăbiciune, în principiu, partenerul nu va relicita chiar dacă are susţinere cu patru cărţi în culoarea licitată. Totuşi, dacă intervenientul relicitează, aceasta indică un punctaj de 17 sau 18 DO, iar anunţarea unei noi culori, promite cel puţin cinci cărţi în această culoare.

Deci în acest moment există mai multe posibilităţi de licitaţie ; să numim jucătorii 1, 2, 3, 4 primul fiind deschidentul, al doilea cel care a intervenit prin contra de apel etc., jucătorul 4 fiind cel care este în situaţia de a răspunde cu o mînă slabă, cu 0÷ 7 DO.

Dacă jucătorul 3 face un anunţ imediat după contra de apel, cel de-al 4-lea jucător nu mai este obligat să vorbească decît în măsura în care mîna sa conţine 4—7 DO.

Dacă jucătorul 3 recontrează, al 4-lea va căuta o culoare de salvare la cel mai mic nivel cu putinţă.

b) Răspuns de forţă medie, 8—10 DO sau 7—9 PO.

Se răspunde în culoare cu salt, alegînd dintre culorile deţinute, culoarea majoră (chiar dacă este mai scurtă decît minora).

Nu este o licitaţie forcing, ci dă posibilitatea jucătorului numărul 2 de a se gîndi la manşă, în cazul în care este maximal şi dacă există fit în culoarea de răspuns. Cînd jucătorul 2 este minimal şi are doar 3 atuuri, va pasa.

Dacă jucătorul numărul 4 are o distribuţie neregulată, fără majoră în patru declarabilă şi dacă are o ţinere în culoarea adversarului, trebuie să liciteze mai curînd 1 FA decît o minoră scurtă cu salt.

Dacă jucătorul numărul 3 licitează iar jucătorul numărul 4 are patru cărţi în culoarea licitată, el va contra.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	contra	1 pică	contra

Aceasta este contră de penalizare şi indică o mînă cu 8—10 DO şi patru pici.

În cazul în care jucătorul 3 a licitat, cu o mînă de 8—10 DO, jucătorul 4 va licita culoarea cu salt.

Exemplu :

♠ x-x
♥ D-V-x-x-x
♦ R-D-x
♣ x-x
Licitaţie

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	contra	1 pică	3 cupe

3 cupe nu este un anunţ forcing.

c) Răspuns de forţă (11 DO sau peste 10 PO)

Acest punctaj ne permite să ne gîndim deja la realizarea unei manşe. Avînd o majoră în cinci sau mai multe cărţi şi 11 PO, vom anunţa direct manşa (4 cupe sau 4 pici) chiar dacă majora noastră nu conţine onoruri, întrucît partenerul nostru, prin contra de apel, a promis ţineri în culorile diferite de culoarea de deschidere.

Cu distribuţie regulată, oprire în culoarea de deschidere (A-V-x ; R-V-x ; D-9-x-x etc.), fără majoră în patru cărţi declarabilă şi cu 10—11 PO, vom răspunde 2 FA. În aceleaşi condiţii, dar cu 12—13 PO vom licita direct 3 FA.

Cu alte distribuţii care nu corespund cazurilor descrise mai sus şi 11—13 DO, vom licita cue-bid, prin care vom informa partenerul că este necesar să-şi liciteze culoarea cea mai bună şi cea mai economică, în intenţia de a găsi un fit care să permită licitarea manşei.

TABEL RECAPITULATIV CU RĂSPUNSURILE LA CONTRA DE APEL

Zona slabă 0—7 DO	Culoarea cea mai lungă la nivelul minim
Zona medie 8—10 DO sau 7—9 PO	Cuoarea cu salt sau 1 FA
Zona puternică 11 DO sau 10 PO	Manşă directă pe majoră ; 2 sau 3 FA sau cue-bid

2. **Răspunsuri la intervenţie prin 1 FA**

Sînt aceleaşi răspunsuri ca şi la deschiderea de 1 FA ; licitaţia în convenţia Stayman ca răspuns la intervenţia prin 1 FA nu se foloseşte însă decît cu parteneri avizaţi, în această situaţie fiind de preferat un cue-bid.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	1 FA	pas	2 caro

Prin anunţul 2 caro se cere partenerului să precizeze dacă are 4 cupe sau 4 pici.

3. **Răspunsuri la intervenția prin licitarea unei culori**

În general, cel mai bun răspuns la licitarea unei culori este susținerea acesteia, susținere care poate fi dată cu mai puține atuuri decît pentru deschidere, întrucît culoarea de intervenție este totdeauna lungă și puternică. Deci la nivel 1 se poate susține culoarea cu 3 atuuri, iar dacă intervenția s-a produs la nivel 2, se poate susține chiar cu un onor în doubleton.

Repondentul, schimbînd culoarea, arată că

— nu are decît una sau două cărți mici în culoarea de intervenție ;

— are o culoare frumoasă, în general compusă din 6 cărți ;

— are o mînă foarte slabă și dorește ca partenerul să paseze imediat.

Scopul schimbării culorii fiind de a evita o nerealizare a contractului de către partenerul care a licitat, este total eronat ca fiecare să-și reliciteze culoarea sa.

Dacă acest anunț se face cu o culoare de atu îndoielnică, nu se va putea evita căderea contractului ; nu trebuie înlocuită culoarea partenerului, care prin definiție este lungă și solidă printr-o alta care este mult mai slabă. Este inutil să mai spunem că rezultatul este dezastruos dacă fiecare partener se încăpățînează să liciteze propria sa culoare, ridicînd astfel, nivelul de licitație periculos de mult, fără să găsească totuși soluția optimă.

Există totuși un caz în care schimbarea culorii nu constituie un semnal de oprire : atunci cînd repondentul anunță o culoare majoră după o intervenție a partenerului său într-o minoră ; această licitație poate fi făcută avînd un mic fit în minoră, în scopul căutării unei manșe ce necesită 10 levate în loc de 11.

Exemple :

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 trefle	pas	2 caro

Stop misfit, lungime şi slăbiciune pe caro.

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 trefle	pas	2 cupe

Licitaţie ambiguă încăutarea unui contract mai bun, dar în acelaşi timp promisiunea unei culori bune de 5 cărţi.

♠ A-D-V-x-x-x ♥ V-x-x ♦ x-x ♣ x-x	Cu această mînă, după intervenţia partenerului în cupă, nu trebuie licitată pica deoarece ar presupune misfit ci se acordă susţinere în cupă (V-x-x constituie o susţinere excelentă pentru o culoare de intervenţie). Anunţul de pică l-ar face pe partener să paseze chiar cu un doubleton sau singleton pe pică.

Deci în intervenţii este preferabil să dăm susţinere la culoare ; pentru a face acest lucru este normal să calculăm numărul de levate de joc şi nu punctajul, căci intervenţia se evaluează ea însăşi în levate de joc.

2.9 LICITAŢIA ÎN „LE REVEIL"

Licitaţia în „le reveil" a fost definită la prezentarea intervenţiilor. Am văzut că sînt mîini cu 13, 14 sau 15 PO cu care nu se poate face nici un fel de intervenţie, fie din pricina distribuţiei ce nu convine pentru o contră de apel, fie pentru că nu au o culoare lungă şi puternică spre a permite o intervenţie la culoare. Acest lucru nu este valabil dacă partenerul celui ce a pasat cu o mînă destul de puternică redeschide licitaţia (licitează în „le reveil").

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 FA	pas
2 caro	pas	pas	?

Jucătorul aflat în Vest trebuie să înţeleagă că adversarii care au anunţat, unul o deschidere minimă, celălalt un răspuns de slăbiciune, nu deţin probabil un număr total de puncte mai mare decît al axei sale şi trebuie să reia licitaţia chiar şi cu o mînă foarte slabă (7, 8 PO sînt suficiente dacă există un mic fit pe cupă şi pe pică).

Bineînţeles, dacă partenerul deschidentului a pasat la deschidere (ceea ce indică mai puţin de 5 PO) licitaţia în poziţia a 4-a este absolut firească.

În această ultimă poziţie nu există decît un singur caz în care nu trebuie să licităm : cînd avem lungime în culoarea de deschidere ; vom înţelege atunci că partenerul are puţine puncte şi că deschiderea este foarte puternică.

De asemenea nu se intervine în „le reveil“ cînd licitaţia adversarilor a demonstrat superioritatea lor în puncte de onor (schimbarea culorii 2 peste 1, licitaţii cu salt etc.) sau după o deschidere puternică de 1 FA.

Tendinţa generală este mai curînd de a interveni în licitaţia adversarilor decît de a licita în „le reveil“

1. „Le Reveil“ într-o culoare

Anunţul se face cu o culoare în 5 cărţi sau mai multe şi avînd 7—10 PO. Nu se licitează cu distribuţiile 5/4/3/1 cînd singletonul este în culoarea adversarilor sau cînd adversarii au declarat cele 2 culori în care avem scurtime; în acest caz este preferabil un anunţ de contra.

2. „Le Reveil“ prin FA

Aceasta indică o distribuţie regulată, 10—12 PO şi fireşte o oprire în culoarea adversarilor.

3. „Le Reveil“ prin contra

Se utilizează cît mai des cu putinţă deoarece permite partenerului care a pasat avînd poate forţă în culoarea adversarului, să paseze din nou, transformînd contra noastră de apel în contra de penalizare.

Se poate anunţa contra în „reveil“ într-o mulţime de situaţii şi fără să se ţină cont de distribuţie cu aceeaşi rigoare ca la licitaţia de intervenţie

— se poate anunţa cu mai mult de 2 cărţi în culoarea adversarului şi neavînd obligatoriu ţinere în celelalte culori ba chiar şi cu unicoloră ;

— se poate anunţa începînd cu 7—8 PO (dacă distribuţia este favorabilă) chiar şi la nivel 1.

Fireşte, dacă partenerul vorbeşte după contra, avem 2 posibilităţi :

— pas — dacă avem numărul minim de puncte cerut de intervenţie ;

— o a doua licitaţie dacă avem punctaj superior.

Nu trebuie să uităm că licitaţia în „le reveil“ nu are drept scop căutarea unei manşe ci este numai o luptă pentru o marcă parţială.

Există cazuri în care putem anunţa în „reveil“ o culoare cu salt sau cue-bid, acestea fiind anunţuri deja discutate la capitolul de intervenţii.

TABEL RECAPITULATIV AL LICITAŢIEI ÎN „LE REVEIL"

Anunţ la culoare	— 7—10 PO ; 5 cărţi în culoare ;
1 FA	— 10—12 PO ; distribuţie regulată ;
Contra	— în toate cazurile cînd anunţurile sus menţionate nu sînt posibile ; pornind de la 7 PO.

2.10 RĂSPUNSURI LA ANUNȚURILE FĂCUTE ÎN „LE REVEIL“

Să nu uităm că licitația în „le reveil“ se face deseori ținînd cont de o destul de serioasă forță a partenerului, spre deosebire de intervenții care se fac ținînd cont exclusiv de forța propriei mîini.

Jucătorul aflat în situația de a răspunde după o licitație în „le reveil“ a partenerului, nu are motive să facă anunțuri de forță, chiar dacă are o mînă puternică. Face excepție cazul în care forța sa este cu mult mai mare decît s-ar fi putut prevedea.

În general numărul de puncte nu este un secret pentru partener ; ceea ce partenerul nu cunoaște este distribuția cărții. După anunțurile în „le reveil“ (care nu pot depăși 10 PO), fie pasăm, fie dăm susținere simplă. Susținerea cu salt se dă numai cu o distribuție de excepție.

După un anunț în „le reveil“ făcut după 1 FA, o simplă evaluare a punctajului pe axă ne va arăta dacă este oportun să vorbim sau să pasăm.

După contra în „le reveil“, răspunsurile sînt asemănătoare celor de la contra de apel cu diferența că pentru licitația cu salt sau cue-bid sînt necesare cel puțin 4 puncte în plus, iar pentru saltul în culoare sînt necesare 5 cărți, deci:

— cu 14—16 DO = salt în culoare ;
— cu 14—15 PO = salt pe FA ;
— cu 14—15 PO = cue-bid.

În toate cazurile trebuie însă multă prudență pentru că putem găsi la partener numai 7 PO.

2.11 RĂSPUNSURI LA DESCHIDEREA DE 2 LA CULOARE

1. Schimbarea culorii 2 peste 2

Răspunsurile la această licitaţie se aseamănă cu răspunsurile 1 peste 1, dar se pot da cu punctaj mai mic (pornind de la 4 puncte sau chiar de la 3, dacă se declară o majoră lungă); de exemplu avînd mîna următoare: D-V-10-x-x-x, licităm 2 pici după 2 cupe sau 2 cupe după 2 caro.

Răspunsul 2 peste 2 este forcing: este ambiguu din punct de vedere al forţei, pentru că se poate da cu 4 puncte sau cu o mînă mult mai puternică. Nu se licitează însă o culoare avînd mai puţin decît D-10-x-x. Avînd mai multe culori de 4 cărţi, se anunţă mai întîi cea mai economică cu 2 culori de lungime inegală se anunţă cea mai lungă şi cu 2 culori de 5 cărţi, cea mai scumpă.

2. Schimbarea culorii 3 peste 2 fără salt

Exemplu:

2 cupe 3 caro

Condiţii necesare pentru această licitaţie
— minim 7 PO;
— o culoare cu cel puţin 5 cărţi cu un onor mare sau 2 onoruri mici.

Este un răspuns forcing de manşă.

Se poate licita şi cu o culoare în 4 cărţi (dar foarte frumoasă) şi cu fit în culoarea de deschidere.

3. Susţinere simplă

Este o licitaţie convenţională, tentativă de şlem ; se anunţă cu cel puţin 9 puncte de onor şi cu cel puţin un A.

Să nu uităm că deschiderea s-a făcut într-o culoare lungă şi puternică deci susţinerea se poate da şi cu 3 atuuri mici. Nu dăm susţinere simplă dacă avem o culoare de 5 cărţi sau chiar o culoare frumoasă de 4 cărţi, de exemplu : A-D-V-x sau R-D-V-x ; în acest caz este preferabil să schimbăm culoarea.

4. Susţinere cu salt

În principiu nu se foloseşte această licitaţie decît pe majore deoarece, de exemplu pe caro se depăşeşte nivelul de 3 FA (2 caro—4 caro).

Susţinerea cu salt se dă cu 7—10 puncte de susţinere, nu mai mult, fără nici un A ; este deci o licitaţie mai slabă decît susţinerea simplă.

Nu se poate spune că ar fi o licitaţie stop dar deschidentul nu trebuie să încerce o tentativă de şlem, decît dacă deschiderea sa este cu adevărat foarte puternică (22—23 DO, fără onoruri izolate, fără mai puţin de 3 A sau 2 A şi o şicană).

Semnalăm aici că, dacă deschidentul intră în convenţia Blackwood pentru investigarea şlemului, prin primul răspuns se precizează numărul de R, ştiut fiind din condiţiile necesare licitaţiei de susţinere cu salt că repondentul nu are nici un A.

5. **Răspuns 2 FA**

Este un răspuns negativ dar forcing pentru un tur. Se dă cu 4—7 PO, cînd nu există posibilitatea unei alte licitaţii dintre cele prezentate.

Este o licitaţie convenţională deci nu promite distribuţie regulată şi nici nu neagă existenţa unei susţineri în atu. Este posibil ca repondentul să aibă o susţinere normală pe atu dar să n-o poată anunţa din pricină că nu îndeplineşte celelalte condiţii cerute. El răspunde deci 2 FA, urmînd să dea susţinere la următorul tur de licitaţie (este în mare măsură motivul pentru care acest anunţ este forcing).

6. **Răspuns 3 FA**

Este o licitaţie naturală deci o propunere de a juca manşa pe FA.

Condiţii necesare :

— 8—10 PO ;

— distribuţie regulată ;

— fără posibilitatea de a da un răspuns dintre cele menţionate anterior.

Nu este o licitaţie de oprire, dar poate fi jenantă, pentru deschident, motiv pentru care este bine să n-o folosim decît ca ultimă soluţie.

♠ R-x-x	După o deschidere de 2 cupe, un alt răspuns decît 3 FA nu este posibil.
♥ x-x	
♦ A-x-x-x	
♣ D-x-x-x	

Notă : Nu s-a analizat schimbarea culorii cu salt, licitaţie practicată de unii jucători, dar care prezintă inconvenientul major de a ridica prea repede nivelul licitaţiei fără să se obţină avantaje semnificative.

TABEL RECAPITULATIV
AL RĂSPUNSURILOR LA DESCHIDEREA 2 LA CULOARE

Schimbare 2 peste 2	4 PO şi mai mult
Schimbare 3 peste 2	7 PO şi mai mult ; 5 cărţi
Susţinere simplă	9 PO şi mai mult
Susţinere cu salt	7—10 S ; fără A
2 FA	4—7 PO
3 FA	8—10 PO

2.12 RĂSPUNSURI LA DESCHIDEREA ÎN 2 TREFLE

Deschiderea în 2 trefle este o licitaţie convenţională, ea indicînd exclusiv numărul de puncte (23 PO sau 24 DO) fără să facă vreo precizare privind distribuţia sau numărul de trefle.

Răspunsul este obligatoriu, chiar şi cu 0 puncte, şi este convenţional, ca şi deschiderea ; licitaţia trebuie continuată pînă la manşă. De cele mai multe ori această manşă se realizează în exclusivitate cu cartea deschidentului, dar prin licitaţie se pot afla informaţii din care să rezulte dacă se poate merge spre şlem.

În concluzie, la deschiderea de 2 trefle se pot da următoarele răspunsuri convenţionale

a) 2 caro — fără A ; cu mai puţin de 8 PO ;

b) 2 FA — cel puţin 8 PO fără A ; cu distribuţie probabil neregulată ;

c) cu 1 A, cu orice număr de puncte şi orice distribuţie se anunţă culoarea Asului

— 2 cupe — cu A de cupă ;
— 2 pici — cu A de pică ;
— 3 trefle — cu A de treflă ;
— 3 caro — cu A de caro.

d) 3 FA — cu 2 A şi orice distribuţie.

Există o convenţie care permite, atunci cînd repondentul are 2 A, pe deschiderea de 2 trefle să indice culoarea Aşilor astfel

— 3 FA — cu 2 A de acelaşi rang de culoare (majoră sau minoră) ;

— 3 pici — cu 2 A de aceeaşi culoare (roşii sau negri) ;

— 3 cupe — cu 2 A amestecaţi (unul roşu, unul negru, unul minor, unul major).

Utilitatea acestei convenţii este de a permite deschidentului ca, în cazul în care el nu are decît un A, să afle culoarea Aşilor partenerului.

2.13 LICITAŢII COMPETITIVE

În continuare vom studia în ce măsură intervenţiile jucătorilor numărul 2 şi 4 (axa adversă) pot influenţa declaraţiile deschidentului şi ale partenerului său.

Este imposibil să se studieze toate situaţiile care apar în licitaţie pentru că sînt nenumărate ; se pot însă prezenta cîteva situaţii clasice pe care este bine să le cunoaştem.

1. Licitaţia jucătorului numărul 3 după intervenţia jucătorului numărul 1

a) După o intervenţie de 1 la culoare.

Dacă repondentul poate face un anunţ de schimbare a culorii 1 peste 1, în ciuda intervenţiei, el trebuie să liciteze chiar cu numai 5 PO.

Dacă intervenţia îl împiedică pe repondent să-şi anunţe culoarea la nivel 1 şi-l obligă să liciteze la nivel 2, aceasta este ca şi cum el ar schimba culoarea 2 peste 1, dar cu condiţie ca noua culoare să fie inferioară ca rang culorii de deschidere.

Dacă intervenţia nu-i mai permite repondentului să anunţe la nivel 2 o culoare de rang superior celei de deschidere sau chiar o culoare la nivel 3, acesta trebuie să procedeze cu multă prudenţă.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 caro	2 cupe	

Anunţul de 2 cupe are aceeaşi semnificaţie şi impune respectarea aceloraşi cerinţe ca şi cînd intervenţia nu ar fi avut loc.

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 cupe	3 caro	
sau			
1 caro	1 pică	2 cupe	

În aceste ultime 2 exemple repondentul anunţă schimbarea culorii fără salt, aceasta fiind licitaţie forcing. Dacă are punctaj minim, deschidentul îşi repetă culoarea la nivel 3 sau anunţă 2 sau 3 FA.

În multe cazuri este preferabilă o licitaţie de susţinere chiar şi numai cu 3 cărţi în loc de a face un anunţ periculos, de schimbare a culorii.

Exemple :

♠ x-x
♥ V-x-x
♦ R-x-x
♣ A-D-x-x-x

Nord	Est	Sud	Vest
1 cupă	2 caro	2 cupe	

Este preferabil anunţul 2 cupe decît schimbarea culorii (3 trefle) cu ridicarea nivelului de licitaţie.

♠ x-x-x
♥ R-D-x-x
♦ R-D-x
♣ x-x-x

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	1 pică	2 caro	

Este preferabil anunţul 2 caro decît schimbarea culorii la 2 cupe, fapt care l-ar împiedica pe deschident să-şi repete culoarea la nivel 2.

Răspunsul de 1 FA după intervenţia jucătorului numărul 2, are sens diferit ; promite 8—10 PO, distribuţie regulată şi o oprire în culoarea adversarilor.

Răspunsul de 2 FA, cu sau fără salt, indică întotdeauna 11—12 PO, distribuţie regulată şi cel puţin o oprire serioasă în culoarea de intervenţie.

Răspunsul de susţinere, cu sau fără salt, îşi păstrează semnificaţia dar, după cum am văzut, deşi susţinerea simplă se poate da cu numai 3 atuuri (cînd altă licitaţie nu ne satisface), este preferabil să fim prudenţi.

Schimbarea culorii cu salt necesită întotdeauna minimum 16 PO dar, dacă repondentul are fit în culoarea de deschidere, este preferabil să liciteze cue-bid.

Exemplu :

	Nord	Est	Sud	Vest
♠ x	1 cupă	1 pică	2 pici	
♥ D-V-x-x				
♦ A-R-x-x				
♣ R-D-V-x				

După intervenţia jucătorului numărul 2 cu 1 pică este preferabil să licităm cue-bid decît să schimbăm culoarea cu salt pe treflă sau caro.

În sfîrşit, mai există posibilitatea, deloc de neglijat, de a contra intervenţia (contra de penalizare).

Intervenţiile sînt licitaţii periculoase. Cu 4 atuuri bune şi 3—4 levate defensive trebuie să contrăm fără nici o ezitare şi fără teama că vom acorda o manşă adversarilor.

Veţi întîlni deseori jucători care fac permanent intervenţii jenîndu-vă licitaţia ; contraţi-i şi veţi vedea că după cîteva căderi contrate se vor calma şi vă vor lăsa să licitaţi în linişte. Această contră trebuie înţeleasă de partener ca o contră de penalizare deoarece el este deschidentul.

b) După o intervenție prin contra

Cu mai mult de 10 PO, jucătorul numărul 3 poate recontra; oricare ar fi distribuția cărții sale, acest recontra nu indică deci un fit pe culoarea de deschidere. Toate licitațiile (în afară de recontra) indică mîini relativ slabe (ele neputînd depăşi 9 PO) şi nonforcing, chiar dacă s-ar anunța cu salt, fie în susținere, fie în schimbarea culorii.

În această poziție jucătorul numărul 3 are interes să liciteze cu salt, chiar dacă are puține puncte, pentru a jena răspunsul jucătorului numărul 4.

Exemplu :

Numărul 1	Numărul 2	Numărul 3	Numărul 4
1 cupă	contra	3 cupe	—
1 cupă	contra	2 pici	—

În aceste 2 exemple, jucătorul numărul 3 nu a recontrat deci el nu poate avea 10 PO; anunțul său poate jena răspunsul jucătorului numărul 4.

Bineînțeles, că nu trebuie să ne asumăm riscuri inutile sub pretextul barajului.

Susținerea cu salt, după o contră de apel, indică 8—9 S.

Schimbarea culorii cu salt indică existența unui punctaj foarte slab dar şi o culoare lungă şi puternică.

Semnalăm că barajul în susținere este foarte frecvent pe cînd barajul într-o nouă culoare este rar.

După intervenția prin contră, jucătorul numărul 3 poate face pur şi simplu o schimbare a culorii, care în acest caz nu va fi forcing, fiind limitată la 9 PO.

Dacă schimbarea culorii se face la nivel 2, promite 5 cărți şi în jur de 7—9 PO; dacă se face la nivel 1 promite numai 4 cărți.

O altă licitaţie posibilă în această poziţie este răspunsul de 1 FA, care indică distribuţie regulată şi 7—9 PO ; este un anunţ foarte util pentru că, avînd o mînă cu această forţă, dacă jucătorul numărul 3 pasează după contra, el se va afla într-o situaţie neplăcută la următorul tur de licitaţie.

Exemplu :

	Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4
♠ x-x	1 pică	contra	pas	2 cupe
♥ R-x-x	pas	pas	?	
♦ V-x-x-x				
♣ R-V-x-x				

Presupunînd că licitaţia decurge în acest fel, dacă jucătorul numărul 3 nu a anunţat 1 FA la primul tur de licitaţie, el va fi obligat să paseze la turul 2 deoarece a ratat un palier pentru a da informaţii despre mîna sa. Avînd în vedere că majoritatea punctelor sînt deţinute de deschident şi repondent, nu este normal să-i lăsăm pe adversari să joace un mic contract de marcă parţială.

c) După o intervenţie prin 1 FA

Această situaţie este asemănătoare cu precedenta.

Pornind de la 8 PO, jucătorul numărul 3 trebuie să contreze, oricare ar fi distribuţia sa. Dacă însă anunţul de contra exprimă o mînă slabă, cu maximum 7 PO şi nu este forcing, intervenţia prin 1 FA este cea mai periculoasă pentru axa care o face. Dacă jucătorul care intervine prin 1 FA în a 2-a poziţie are neşansa să întîlnească un partener cu 0 puncte sau foarte slab, această intervenţie, chiar făcută cu 16—18 PO poate fi absolut dezastruoasă, dacă jucătorul numărul 3 contrează; ori începînd de la 8 PO numărul 3 are certitudinea că majoritatea

punctelor de onor se află pe axa sa (13+8) ; dacă deschidentul n-are decît 13 PO, căderile nu vor fi prea numeroase, dar oricum cu acest punctaj axa nu vizează manşa. Dacă deschidentul are puţin mai multe puncte decît minimum (15—16 PO) de exemplu, totalul pe axă ajunge la 23—24 PO ceea ce dovedeşte că numărul 4 nu are nimic ; în acest caz se poate vedea un contract de 1 FA cu 2—3 căderi contrate. Este o ocazie pe care nu trebuie s-o neglijăm.

Anunţul unei culori după intervenţia de 1 FA indică deci o culoare lungă şi mai puţin de 8 PO (evident nu este licitaţie forcing). Nu se foloseşte niciodată barajul după o intervenţie de 1 FA ; este inutil şi periculos pentru că jucătorul numărul 4, fiind perfect informat asupra numărului de puncte şi asupra distribuţiei partenerului, poate cu uşurinţă să ştie dacă este mai bine să contreze sau să continue licitaţia printr-un anunţ superior.

2. **Licitaţia jucătorului numărul 1 după intervenţia jucătorului numărul 4 (A doua licitaţie a deschidentului).**

În această situaţie nu trebuie să uităm că jucătorul numărul 3, deci partenerul deschidentului, va mai vorbi o dată.

Nu este deci neapărat necesar ca deschidentul să facă un nou anunţ, dacă nu are nimic important de anunţat. Deschidentul nu se află aici în situaţie forcing. Dacă face totuşi un nou anunţ, acesta are drept scop să indice o deschidere mai puternică decît minimum, sau o distribuţie specială.

Simpla repetiţie a culorii de deschidere fără intervenţia jucătorului numărul 4, ar fi un anunţ de slăbiciune ; după intervenţie semnifică însă o culoare foarte solidă.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 cupă	pas	1 pică	2 caro
2 cupe			

Deschidentul care repetă cupele fără să fie forțat să liciteze (partenerul său mai are dreptul să vorbească după intervenția jucătorului numărul 4), promite o cupă frumoasă și mai multe puncte decît minimum de deschidere.

O greșeală care se face frecvent este repetarea culorii cu o deschidere minimă sub pretext că există 5 cărți în culoarea respectivă. Să nu confundăm culorile repetabile (culori care pot fi repetate în caz de necesitate) cu ceea ce înseamnă o culoare frumoasă și lungă pe care avem interes să o repetăm chiar dacă nu sîntem obligați. În această situație nu există decît 2 anunțuri care indică ceva mai multe puncte : anunț de bicoloră economică sau susținere simplă în culoarea repondentului.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	pas	1 FA	2 caro
2 cupe			

Nord profită de ocazia ce i-a fost oferită și anunță cea de-a 2-a culoare a sa la un nivel scăzut, indicînd în același timp și numărul de puncte, pe care nu-l comunicase prin deschidere.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 pică	2 trefle
2 pici			

Nord, care are 4 cărţi pe pică şi puţine puncte, îşi susţine partenerul cu prima ocazie ivită pentru că probabil i-ar fi destul de greu să o facă mai tîrziu la un nivel mai ridicat.

Principiul general al licitaţiei competitive:

De cîte ori nu aveţi ceva important de anunţat iar jucătorul ce vă precede a licitat, este mai bine să pasaţi şi să-l lăsaţi pe partener să vorbească întrucît acesta poate licita la nivel foarte scăzut sau poate contra declaraţia adversarilor obţinînd o amendă serioasă care n-ar fi fost posibilă dacă dumneavoastră aţi fi vorbit. Acest lucru este valabil pentru toţi cei 4 jucători.

Pe de altă parte acest mod de a proceda va permite jucătorului care a pasat (şi care deci nu a promis nimic) să liciteze cu mult mai multă uşurinţă la turul următor.

2.14 LICITAȚIA DUPĂ PAS

Cînd unul dintre cei doi parteneri a avut ocazia să deschidă și n-a făcut-o, licitația poate decurge puțin diferit fiindcă se pornește de la premisa că mîna acestui jucător este limitată la 12 PO sau 13 DO. În continuare, vom studia situațiile cele mai frecvente create de acest pas inițial.

1. Modificări în răspunsurile la deschidere.

Diferența cea mai importantă se regăsește la schimbarea culorii 2 peste 1. Cînd jucătorul care o anunță a pasat deja la un tur, această licitație nu mai este forcing deoarece indică punctaj de 8—10 PO în loc de 9—15 PO.

Dacă deschidentul are un punctaj minim de deschidere și 2 sau 3 cărți mici în culoarea repondentului, este mai bine să paseze.

Rezultă că repondentul nu trebuie să facă acest anunț decît cu 5 cărți în culoare, cu 1 sau 2 onoruri (în loc de 4 cărți) pentru a putea realiza contractul (cu atuuri suficiente pe axă).

Pe de altă parte schimbarea culorii 2 peste 1 nefiind forcing, putem să licităm și cu mai puține puncte de onor dar cu distribuții speciale.

Exemplu :

♠	x-x	1 pică (1 cupă) 2 caro
♥	x-x	Este mai bine să licităm 2 caro decît 1
♦	A-V-x-x-x	FA ; acest lucru n-ar fi fost posibil
♣	R-x-x-x	dacă n-am fi pasat la primul tur.

O altă schimbare constă în valoarea răspunsului de 1 FA care poate merge pînă la 10 PO în loc de 9.

Cu o mînă avînd 10 PO şi fără culoare în 5 cărţi nu putem anunţa schimbarea culorii 2 peste 1 ; sîntem obligaţi să răspundem 1 FA. Nu trebuie să licităm 2 FA, aceasta fiind o licitaţie nonforcing care indică 11—12 PO şi distribuţie regulată.

Schimbarea culorii cu salt după pas are o semnificaţie complet diferită fiindcă jucătorul care o foloseşte n-ar fi putut pasa cu 16 PO ; se utilizează în 2 cazuri ;

— cu o culoare foarte lungă şi avînd 1—2 puncte mai puţin decît deschiderea ;

— cu o mînă bicoloră conţinînd o frumoasă susţinere în culoarea de deschidere şi o altă lungime.

Exemplu :

♠ A-R-V-x-x-x	♠ A-V-x-x-x
♥ x-x-x	♥ x-x
♦ V-x-x	♦ R-D-x-x-x
♣ x	♣ x

Licitaţia

1 caro   2 pici

După un anunţ de 1 caro, avînd una din mîinile de mai sus, se licitează 2 pici care este un anunţ forcing pentru un tur.

Răspunsul 2 FA nu schimbă valoarea fiindcă se situează sub nivelul deschiderii dar răspunsul 3 FA indică 12 PO şi distribuţie regulată avînd şi alte valori (10 acompaniat de V, furşete).

Licitaţia de susţinere are aceeaşi semnificaţie şi se menţine în limitele aceloraşi condiţii.

2. **Modificări în ceea ce priveşte alegerea culorii de deschidere.**

Am văzut în capitolul de deschideri că multe mîini cu distribuţie regulată 4/3/3/3 sau 4/4/3/2 se deschid într-o culoare minoră mai curînd decît într-o majoră.

Scopul acestei deschideri într-o minoră este acela de a evita un răspuns 2 peste 1 care l-ar obliga pe deschident să liciteze la al 2-lea tur FA cu un punctaj prea slab. Atunci cînd repondentul a pasat deja, deci cînd deschidentul se află în poziţia a 3-a sau a 4-a, deschidentul avînd puţine puncte (13—14 PO) poate deschide cu o majoră pentru că are dreptul să paseze dacă repondentul face o schimbare 2 peste 1.

Exemplu :

♠	R-x-x	♠	A-V-x-x
♥	A-D-x-x	♥	R-x
♦	D-x-x	♦	R-D-x-x
♣	D-V-x	♣	x-x-x-x
	Nr. 1		Nr. 2

Cu mîna numărul 1 deschidem în mod normal cu 1 treflă ceea ce ne permite ca la al 2-lea tur să licităm 1 cupă sau 1 FA. Dacă partenerul a pasat deja, putem deschide cu 1 cupă şi, dacă repondentul anunţă 2 trefle sau 2 caro, putem pasa.

Cu mîna numărul 2 deschidem în mod normal cu 1 caro. Dacă partenerul a pasat deja, putem deschide cu 1 pică şi apoi să pasăm cînd repondentul anunţă 2 cupe sau 2 trefle.

Să semnalăm aici că modificările aduse în ceea ce priveşte alegerea culorii nu sînt neapărat obligatorii, dar ne permit să deschidem cu o majoră ceea ce face dificilă sau imposibilă intervenţia de 1 peste 1.

2.15 LICITAŢIA DE BARAJ

Unele mîini avînd o culoare foarte lungă şi foarte puţine puncte de onor pot fi utilizate pentru jenarea adversarului, fie la deschidere, fie în intervenţie, fie chiar ca răspuns la deschidere (mult mai rar).

Sînt mîini ce conţin o culoare de cel puţin 7 cărţi.

La deschidere se declară 3 la culoare, avînd 7 sau mai multe cărţi în culoarea respectivă şi 4—8 PO (dacă avem mai multe puncte de onor şi o culoare de 7 cărţi înseamnă că avem obligatoriu 14 DO deci vom deschide numai la nivel 1).

Se observă că deschiderea în 3 este mai slabă decît deschiderea de 1 ; se anunţă cu mai puţin de 14 DO şi în principiu numai în poziţie nevulnerabilă.

Cînd deschidem în 3, sîntem pregătiţi pentru cel puţin 2-3 căderi dacă partenerul nu are o carte puternică.

Acest anunţ se foloseşte, fie pentru a-i împiedica pe adversari să liciteze, fie să-i facă să aleagă un contract prost întrucît pornind licitaţia de la un nivel atît de ridicat, ei nu mai au timp să schimbe suficiente informaţii.

Exemplu :

♠ x-x	♠ x-x
♥ D-x-x-x-x-x-x	♥ A-R-V-x-x-x-x
♦ R-D-x	♦ D-x-x
♣ x	♣ x
Nr. 1	Nr. 2
— deschidem cu 3 cupe	— deschidem cu 1 cupă

Există totuşi o situaţie cînd barajul se poate face cu o mînă puternică în poziţie vulnerabilă contra nevulnerabilă.

După o deschidere de baraj se pasează aproape întotdeauna. Pentru a vorbi, partenerul trebuie să aibă cel puţin 14 PO cu majoritatea punctelor în combinaţii A-R, R-D, A-D etc. sau 14 S (ceea ce se întîmplă foarte rar) şi fără onoruri mici izolate.

Exemplu :

Nr. 1	Nr. 2
♠ R-D-V-x	♠ A-R-x-x
♥ A-x	♥ x-x
♦ A-x-x-x	♦ D-V-x-x
♣ x-x-x	♣ R-V-x

După o deschidere de 3 cupe, repondentul avînd mîna nr. 1, anunţă 4 cupe ; cu mîna nr. 2 mai bine pasează. Aceste 2 mîini au aceeaşi valoare în puncte de onor, dar în timp ce la prima mînă nu sînt puncte pierdute, în mîna nr. 2, combinaţiile D-V-x-x sau R-V-x sînt valori îndoielnice în faţa unei deschideri de 3 la culoare ; ştiind că deschiderea de baraj se face cu mîini foarte neregulate, deci cu doubletonuri şi singletonuri, putem observa că de exemplu D-V-x-x în faţa unui doubleton nu înseamnă nimic. În orice caz este nevoie de multă prudenţă în ceea ce priveşte licitaţiile de baraj.

În intervenţii, licitaţiile de baraj pot fi folosite cu aproximativ aceleaşi distribuţii ca şi la deschideri şi cu acelaşi scop. Atenţie însă, partenerul nu trebuie să confunde deschiderea de baraj cu intervenţia la culoare cu salt, acestea fiind anunţuri total diferite.

Pentru ca partenerul să înţeleagă despre ce este vorba, barajul se face cu salt dublu, de exemplu pe deschiderea adversă de 1 caro se barează pe cupă, licitînd 3 cupe ; pe deschiderea de 1 pică se barează pe caro

anunţînd 4 caro (3 caro este o intervenţie la culoare cu salt, indicînd deci o mînă foarte puternică).

Ca răspuns la deschidere, barajele sînt mult mai rare, pentru că în această poziţie licitaţia poate fi mai jenantă pentru partener decît pentru adversari. Dacă totuşi ne hotărîm să facem o licitaţie de baraj, atunci trebuie să facem anunţul cu salt dublu pentru că simpla schimbare a culorii cu salt indică dimpotrivă o mînă foarte puternică.

Deschideri de baraj la nivel 4 într-o majoră.

Acest anunţ se face cu mîini conţinînd o culoare majoră de 7—8 cărţi şi în jur de 8 levate de joc, dar cu puţine levate defensive (mai puţin de 3).

Levatele defensive sînt acele levate pe care sperăm să le realizăm în cazul în care adversarii ar juca un contract oarecare.

Este foarte iportant de reţinut că, cu cît avem mai puţine levate defensive, cu atît este mai bine să-i împiedicăm pe adversari să liciteze şi că, dimpotrivă, forţa în levate defensive ne dă posibilitatea să contrăm contractul adversarilor.

Dacă avem 8 levate de joc pe o culoare majoră puternică şi trei levate defensive sau mai multe, vom deschide în 2 cupe sau 2 pici şi nu în 4.

Pe deschiderea de 4 într-o majoră, partenerul nu trebuie să facă o tentativă de şlem decît dacă are el însuşi o mînă foarte puternică ; dacă declarantului îi lipsesc 4 levate pentru a atinge totalul de 12 necesar pentru şlem mic, este firesc ca repondentul care vizează şlemul să deţină neapărat levate pe A, R şi D şi obligatoriu, cel puţin 2 A.

Nu se poate afirma că nu există deschiderea de 4 trefle sau 4 caro dar ele sînt foarte rare, căci este imposibil să stabileşti din deschidere că nu poţi juca 3 FA. Aceste deschideri nu se pot face decît cu culori foarte lungi şi foarte slabe 8—9 cărţi începînd cu D, V şi aproape nimic altceva.

Intervenţii în „le-reveil" pe deschiderile de baraj

Barajul fiind destinat jenării adversarilor, este limpede că acest scop este deseori atins, căci altfel nu s-ar mai folosi această licitaţie.

Pentru a ne apăra de baraj, mijloacele sînt similare contrei la deschidere la nivel 1, dar riscurile sînt mult mai mari fiindcă intervenţia la culoare se face la nivel de 3 sau 4 ; contra de apel obligă partenerul să vorbească chiar şi la nivel 3 sau 4 ; intervenţia prin 3 FA este foarte rară pentru că este aproape imposibil ca un jucător să aibă el singur suficiente levate şi opriri în culoarea lungă a adversarilor pentru a realiza 9 levate.

Vom fi obligaţi deseori să ne asumăm riscuri, dar aceste riscuri trebuie să fie rezonabile ; nu este cazul ca sub pretextul drumului spre manşă, după o deschidere de baraj a adversarilor, să ne asunăm riscul unui contract imposibil de realizat cînd este posibil ca adversarii să nu fie capabili să realizeze nici măcar o manşă.

Intervenţia printr-o culoare se face ca de obicei, numărînd levatele de joc, cu o mînă unicoloră (cel puţin 6 cărţi).

Contra de apel trebuie să fie mult mai puternică decît la deschiderea la nivel 1 (16—17 DO în loc de 14) cu posibilitatea jucării contractului pe culoarea propusă de partener ; acest anunţ are caracter opţional pentru repondent, în sensul că acesta posedînd o distribuţie

regulată şi fără valori serioase poate paşa transformînd contra de apel în contra de penalizare.

Această decizie este dificil de luat de către partenerul celui ce a conturat, dar amintiţi-vă că este motivată mai curînd prin distribuţia regulată decît prin forţa în puncte (de altfel avînd distribuţii regulate, este preferabil să pasăm şi, dinpotrivă, cu unicolore sau bicolore este bine să licităm). Se ţine cont într-o mare măsură şi de poziţia în joc (vulnerabil sau nu).

Dacă socotiţi că adversarii vor avea 1—2 căderi contrate, fiind nevulnerabili, şi că dumneavoastră aveţi şanse frumoase să realizaţi o manşă fiind vulnerabili, este preferabil să răspundeţi la intervenţie prin contră ; dacă nimeni nu este vulnerabil, este deseori mai bine să-i lăsaţi pe adversari să joace şi să-i forţaţi la cît mai multe căderi.

Nu uitaţi că răspunzînd la contra, dacă vă anunţaţi culoarea lungă licitînd la nivelul minim, nu promiteţi forţă în puncte şi partenerul probabil va pasa ; dacă doriţi să-l forţaţi să joace manşa sau dacă doriţi să faceţi o tentativă de şlem, trebuie, fie să licitaţi cu salt, fie să licitaţi cue-bid.

Intervenţia prin 3 FA, după cum am arătat deja, este un contract, în general nerealizabil ; există totuşi mîini conţinînd multe puncte de onor şi una, două opriri bune în culoarea de deschidere care nu pot fi anunţate altfel, căci dacă vom contra cu acest tip de mînă este aproape sigur că vom depăşi nivelul de 3 FA (poate singurul contract realizabil) ; trebuie să remarcăm că dacă partenerul are bicoloră sau unicoloră, el nu este obligat să paseze la contra, ci poate să caute un contract pe culoare care s-ar putea dovedi total misfit.

2.16 RĂSPUNSURI LA DESCHIDEREA DE 2 FA

La fel ca şi pentru deschiderea de 1 FA, este necesar să clasificăm mîinile în 2 mari categorii :

1. Mîini fără lungime de minimum 5 cărţi
2. Mîini cu lungime de minimum 5 cărţi

Anunţul unei culori după o deschidere de FA promite întotdeauna o lungime de cel puţin 5 cărţi în culoarea declarată ; se subînţelege deci că, neavînd lungime într-o culoare, trebuie ori să pasăm, ori să facem un anunţ de FA, ori să utlizăm convenţia de 3 trefle „Baron"

1. Mîini fără lungime de minimum 5 cărţi

— 0—4 PO — pas
— 5—9 PO — 3 FA
— mai mult de 9 PO — se investighează şlemul.

Pasăm cu 0—4 PO pentru că totalul de puncte este prea mic pentru a risca manşa. Trebuie să remarcăm că dacă este posibil să cîştigăm un contract de 3 FA cu 16 puncte într-o mînă şi 9 în cealaltă (total 25 PO), este practic imposibil să realizăm contractul cu acelaşi total de puncte, dar împărţite 21 într-o mînă şi 4 în cealaltă (total 25 PO). Motivul este evident nu există suficiente comunicaţii pentru a face impasuri din mîna slabă spre mîna puternică.

Licităm 3 FA cu 5—9 PO pentru că totalul este bun pentru manşă, dar insuficient pentru şlem.

Cu mai mult de 9 PO, şlemul devine posibil, dar nu trebuie să jucăm FA decît dacă nu descoperim o culoare convenabilă (8 cărţi pe atu, cîte 4 în fiecare mînă); scopul convenţiei „Baron“ este de a descoperi acest fit, dîndu-se posibilitatea să jucăm manşă sau şlem pe o culoare.
Fireşte cu o distribuţie 4/3/3/3 putem face un anunţ de FA la nivel de 4,5 sau chiar 6 FA pentru că în aceste condiţii este preferabil să jucăm FA decît o culoare. Anunţurile de 4 sau 5 FA sînt invitaţii la şlem pe FA, care se pot face însumînd punctele de onor pe axă. Micul şlem pe FA poate fi încercat începînd cu 33 PO pe axă; dacă deschidentul promite 21—22 PO, este suficient ca repondentul să aibă 11 PO şi distribuţie 4/3/3/3 ca să liciteze şlemul.

Convenţia „Baron“

Dacă repondentul doreşte să cunoască culorile de 4 cărţi ale celui ce a deschis cu FA, el intră în convenţie anunţînd 3 trefle; la această licitaţie deschidentul trebuie să răspundă anunţîndu-şi culorile de 4 cărţi începînd cu cele mai economice. La rîndul său, repondentul le va anunţa pe ale sale.

Exemplu :

	Deschident		Repondent
♠	A-x	♠	x-x-x
♥	A-D-V-x	♥	R-x-x-x
♦	R-x-x-x	♦	D-V-x-x
♣	A-D-V	♣	x-x
	21 PO		6 PO

Licitaţia

2 FA	3 trefle
3 caro	3 cupe
4 cupe	pas

În acest exemplu repondentul foloseşte convenţia „Baron“ preferînd să descopere un contract de 4 cupe decît să meargă direct în 3 FA.

În exemplul următor, convenţia este utilizată pentru a licita un şlem pe culoare, preferabil unui şlem pe FA.

Deschident	Repondent
♠ A-D-x-x	♠ R-x-x-x
♥ R-D-X	♥ A-x
♦ A-R-x-x	♦ x-x-x
♣ A-x	♣ R-x-x-x
22 PO	10 PO

Licitaţia

2 FA	3 trefle
3 caro	3 pici
4 pici	4 FA etc.

Remarcăm că şlemul este mult mai uşor de realizat pe 6 pici decît pe 6 FA, întrucît pe 6 FA nu avem decît 11 levate sigure, presupunînd că pica este împărţită 3/2 la adversari ; pe pică avem 12 levate sigure şi oricum putem cîştiga acest şlem chiar şi împotriva unei distribuţii 4/1 la atu.

Cînd deschidentul nu are o culoare în 4 cărţi în afară de treflă, el indică aceasta răspunzînd 3 FA după licitaţi de 3 trefle ; aceasta semnifică o mînă 4/3/3/3, cu 4 cărţi pe treflă sau 5/3/3/2,cu 5 cărţi pe treflă, căci dacă ar fi avut o altă culoare de 4 cărţi ar fi răspuns 3 caro, 3 cupe, sau 3 pici.

2. Mîini cu lungime de minimum 5 cărţi

Contrar convenţiei de slăbiciune, după deschiderea de 1 FA, anunţarea unei culori ca răspuns la o deschidere

de 2 FA este o licitaţie forcing; nu anunţăm o culoare dacă nu dorim să jucăm cel puţin un contract de manşă. Dacă lungimea este pe o culoare majoră, putem să licităm pornind de la 4 PO, dacă punctele sînt concentrate în culoarea lungă sau de la 5 PO dacă punctele sînt împărţite în mînă.

Exemplu:

♠ R-V-x-x-x	♠ V-x-x-x-x
♥ x-x-x	♥ V-x-x
♦ x-x-x	♦ D-x-x
♣ x-x	♣ x-x
Nr. 1	Nr. 2

Cu mîna numărul 1, răspundem 3 pici după 2 FA, cerîndu-i astfel deschidentului să liciteze manşa pe 4 pici sau pe 3 FA.

Cu mîna numărul 2 este mai bine să pasăm întrucît este destul de puţin probabil să putem realiza o manşă pe pică sau pe FA cu o culoare atît de săracă în puncte de onor.

Se poate vedea că acest răspuns de 3 într-o majoră poate fi foarte slab, dar poate fi dat şi cu mîini puternice atunci cînd repondentul doreşte să joace manşa sau să continue licitaţia pînă la şlem.

Dacă are lungime pe o culoare minoră, repondentul nu trebuie s-o anunţe decît dacă numărul său de puncte îi permite să spere că va juca la nivel 5 sau şlem; îi sînt necesare aproximativ 10 DO; cu un punctaj inferior el trebuie fie să paseze, fie să liciteze 3 FA.

Dacă repondentul are o majoră în 6 cărţi, el va licita direct manşa, dacă are puncte suficiente; este o licitaţie ştop, făcută cu maximum 9 DO; cu mai multe

puncte, el va anunţa numai 3 cupe sau 3 pici, licitaţia forcing care va fi urmată fie de anunţarea unei alte culori, fie de repetarea primei culori licitate (ceea ce indică cel puţin 10 DO), fie de intrarea în convenţia Blackwood, fie de un anunţ de control, deci licitaţii pentru investigarea şlemului.

Să semnalăm în final că dacă repondentul are o lungime pe treflă şi o carte frumoasă, trebuie să-şi anunţe culoarea de 2 ori pentru ca deschidentul să înţeleagă exact despre ce este vorba (primul anunţ de treflă va fi considerat drept intrarea în convenţia Baron).

2.17. LICITAŢII DE ŞLEM

Contractele de şlem, licitate şi reuşite, aduc un beneficiu important în punctaj ; jucătorii prea prudenţi, adică cei ce nu riscă un şlem, pot pierde în faţa unei axe cu un joc mai îndrăzneţ. Trebuie deci să încercăm să licităm şlemul, dacă există fireşte şanse rezonabile de reuşită.

Se estimează că un mic şlem avînd 50% şanse de reuşită este un contract bun în timp ce un mare şlem trebuie licitat cînd există 75% şanse de reuşită. De fapt o cădere înscrisă pe foaia de marcaj după un mare şlem nu reprezintă foarte mult decît dacă ne gîndim că am fi putut licita şi chiar realiza un mic şlem ; pierderea constă deci în punctajul de şlem mic, plus punctajul de manşă, plus evaluarea levatelor.

Pentru a licita şlemurile în bune condiţii, trebuie deci să ne asigurăm că punctajul axei este suficient pentru a ne da 50% şanse de reuşită pentru un şlem mic şi 75% pentru un şlem mare.

Iată punctajul minim necesar :

— 32 DO pentru şlem mic pe atu (cu cel puţin 8 atuuri pe axă) ;

— 33 PO pentru şlem mic pe FA (fără culoare lungă, deci cu distribuţie regulată) ;

— 35 DO pentru şlem mare pe atu ;

— 36 PO pentru şlem mare pe FA.

Diferenţa dintre numărul de puncte cerut de şlemurile pe atu şi cele pe FA, deşi pare minimă, este în realitate destul de mare deoarece dacă se găseşte un fit pe o

culoare, punctajul total creşte prin însumarea punctelor de distribuţie ; deseori un mic şlem licitat cu 32—33 DO şi 8—9 atuuri pe axă va reuşi în timp ce şlemul pe FA poate fi urmat de căderi serioase, axa neposedînd decît 29 sau 30 PO.

Am văzut deja că una dintre cele mai importante condiţii pentru a licita şlemul constă în descoperirea unui fit pe atu (8—9 atuuri pe axă) şi că nu vom licita şlemul pe FA decît dacă nu există acest fit. Jucătorii mai puţin experimentaţi comit cele mai multe greşeli, nepreocupîndu-se suficient de descoperirea fitului ; emoţionaţi fiind de abundenţa punctelor de onor, se grăbesc spre un contract de 6 sau 7 FA pe care îl pierd, deşi ar fi putut juca şi cîştiga un contract într-o culoare.

Ceea ce este mai dificil în licitarea şlemurilor, este căutarea „controalelor" (controalele sînt opririle pe care le avem într-o culoare ; control la primul tur este A sau şicana în contractele pe atu ; controlul la al doilea tur este R sau singleton).

În concluzie pentru a risca un şlem este necesar

1. să găsim un fit sau, dimpotrivă să constatăm absenţa fitului ;
2. să calculăm numărul de puncte pe axă ;
3. să ne asigurăm de prezenţa controalelelor în toate culorile.

Investigarea şlemului se face prin convenţii speciale. Vom prezenta în continuare una dintre cele mai des utilizate convenţii de şlem şi anume Blackwood-Lillois.

Convenţia Blackwood-Lillois constă în a face un anunţ de 4 trefle pentru a-i cere partenerului să precizeze numărul de A şi în continuare de R şi eventual D. Răspunsul partenerului oferă de asemenea informaţii în privinţa rangului şi culorii acestora. După anunţul de 4 trefle, partenerul poate licita astfel

— 4 caro cu 4 sau 1 A;
— 4 cupe cu 3 sau 0 A;
— 4 pici cu 2 A de acelaşi rang (R);
— 4 Fa cu 2 A amestecaţi (unul major, (A) altul minor) (A);
— 5 trefle cu 2 A de aceeaşi culoare (C).

Răspunsurile pot fi reţinute foarte uşor sub numele: 4130 RAC.

Pentru a continua licitaţia cu interogativa de R (respectiv D) se face un anunţ la nivel imediat superior celui obţinut ca răspuns la interogativa de A, dar sărind peste nivelul culorii presupuse a deveni atu (sau FA). Răspunsurile se dau pe 5 nivele respectînd aceeaşi regulă.

Exemplu:

(N)	(S)
2 cupe	4 trefle
4 pici	4 Fa
5 caro	

Nord deschide licitaţia anunţînd 2 cupe, ceea ce presupune existenţa a 23—24 DO. Sud, avînd susţinere în cupă şi apreciind că punctajul pe axă este satisfăcător, intră în convenţie de şlem, anunţînd 4 trefle. Nord licitează 4 pici, ceea ce semnifică 2 A de acelaşi rang. Urmează anunţul de 4 FA (următorul nivel de licitaţie) ca întrebare despre R. Răspunsul 5 semnifică 3 sau 0 R. În funcţie de mîna sa Sud se poate opri în 5 cupe, poate continua întrebarea despre D (anunţînd 5 pici) sau poate licita direct şlemul (6 cupe sau 7 cupe).

Convenţia Blackwood-Lillois are marele avantaj de a permite obţinerea de informaţii multiple menţinînd licitaţia la un nivel scăzut.

3. JOCUL DE LEVATĂ

O dată cu terminarea licitaţiei şi adjudecarea unui contract începe jocul de levată. După atac şi după depunerea cărţii de către Mort, declarantul îşi evaluează posibilităţile de joc. Vom spune că îşi face **planul de joc.** Aceeaşi evaluare o fac şi jucătorii axei defensive care au ca obiectiv împiedicarea realizării contractului de către axa ofensivă.

În cele ce urmează, vom explica în amănunt aceste acţiuni. Dar, pentru a înţelege posibilităţile oferite de aşezarea cărţilor în cele două mîini care compun o axă, considerăm utilă o trecere în revistă a tehnicii de joc de levată pe o culoare.

Atragem de la început atenţia că majorarea culorilor este obiectivul prioritar al jocului de levată. Nu trebuie să evităm cu orice preţ cedarea de levate adversarului, ci dimpotrivă, să facem acest lucru conştient şi atunci cînd este în avantajul nostru.

Stăpînirea tehnicii de joc în vederea majorării culorilor este primul şi poate cel mai important pas spre un joc de levată corect. Totodată, familiarizarea cu tehnica de joc de levată permite o mai corectă evaluare a potenţialului cărţii, element esenţial în conceperea unui plan de joc cît mai exact.

3.1 TEHNICI DE MAJORARE A CULORILOR

În tot acest capitol, cu excepţia comentariilor în care se va specifica altfel, nu vom lua în consideraţie posibilităţile de tai sau defosă. Deci vom trata jocul de levate într-o culoare oarecare ca la un contract de FA. Evident se vor pune probleme de circulaţie (veniri în anumite mîini) dar şi acestea se presupun rezolvate.

Ţinînd cont de ipotezele de mai sus, vom încerca să dăm cîteva noţiuni privind modul de majorare a unei culori : cum se poate majora, cînd, în cîte levate, în ce condiţii, modul de joc care oferă şanse maxime pentru majorare.

Dintr-o culoare cu onoruri mari în secvenţă, levatele se realizează prin sacrificarea unuia sau a mai multor onoruri. Este cea mai simplă tehnică de majorare.

O secvenţă de onoruri se poate reconstitui şi pe o axă (nu numai într-o mînă) în cazul cînd există şi cărţi mici de gardă.

Exemplu : R-D în faţa grupului V-x este o secvenţă de numai 2 onoruri majorabile care va furniza o singură levată ; în schimb R-D-x-x în faţă cu V-10-x este echivalentă cu secvenţa R-D-V-10, care va furniza 3 levate.

Secvenţele începînd cu R, necesită o cedare de levată ; secvenţele începînd cu D necesită 2 cedări de levată înainte de majorare şi aşa mai departe. Cît de departe ? Jucînd pe culoare poate interveni un tai. Care e distribuţia la adversari ?

În cazul secvențelor, majorarea este sigură după cedarea mîinilor necesare. Dacă nu avem secvență continuă, garanția majorării este relativă, în funcție de poziția cărților la adversar.

De exemplu, în configurațiile R-V-7 sau D-V-9 sau D-10-9 în fața a 3 cărți mici, jocul la întîmplare poate duce la pierderea tuturor levatelor. La secvențele continue pe o axă, jocul oricărei cărți din secvență va duce în final la majorarea culorii. Atunci cînd nu avem o astfel de secvență va trebui să jucăm „dinspre mic spre mare", adică să jucăm o carte mică din mîna opusă cărții mari. Dacă adversarul care este plasat în poziția a doua pune carte mică, vom juca mare, dacă pune onorul care ne lipsește vom juca mic. Cel mai simplu exemplu este :

(N) R-5 (S) 6-4

Dacă jucăm din Nord orice carte, adversarul va lua ambele levate. Dacă însă jucăm din Sud, avem 50% șanse să realizăm R. De ce ? Deoarece dacă A este la Vest, acesta, punînd mic, vom lua cu R ; punînd A, Nordul va pune mic și R se va majora pentru levata următoare.

În exemplul următor :

(N) D-V-5-4 (S) 6-3-2

onorurile majore care lipsesc pot fi :

— A-R la Vest (avantajos, asigură 2 levate) ;

— A la Vest și R la Est (mai puțin avantajos, asigură 1 levată) ;

— A-R la Est, cînd, teoretic, nu se va face nici o levată.

Se joacă conform regulii enunțate anterior : dinspre mic spre mare, deoarece în cazul A-R la Vest, jucînd

mic din Sud, Vestul are 2 soluţii : să joace mic sau să pună R. Dacă Vest pune mic, luăm cu D. După reluarea mîinii de către Sud, acesta va juca din nou mic spre V-x-x din Nord şi va decide ce carte pune, în funcţie de cartea de la Vest : dacă acesta pune A, Nord va pune mic, dacă nu, va lua cu V.

Aceeaşi manieră de joc se aplică şi în celelalte 2 situaţii la adversar, adică se joacă cu mic dinspre Sud spre D şi apoi spre V din Nord. În cazul A la Vest şi R la Est sau invers, D (sau V) vor fi acoperite de unul dintre onorurile mari din Est, dar celălalt onor mare fiind la Vest, va permite Nordului să aleagă între a pune mic sub cartea Vestului sau să ia levata cu onorul intermediar. Deci, vom obţine o levată.

În cazul A-R la Est, opţiunea Nordului de a pune mare sau mic dispare ; el va pune la fiecare levată onor (D sau V), deoarece Vestul va furniza mereu mic (de fapt o carte intermediară) şi Estul va decide soarta levatei, acoperind de fiecare dată (D şi apoi V).

Am explicat mai pe larg motivul jocului dinspre mic spre mare. Raţionamentul este simplu : trebuie să profităm de eventuala distribuţie avantajoasă a onorurilor mari adverse, aceasta însemnînd amplasarea lor înaintea onorurilor pe care dorim să le majorăm.

Pentru a juca dinspre mic spre mare, avem nevoie de circulaţie, deci posibilitatea de a reveni pe alte culori în mîna dinspre care vrem să jucăm. Această posibilitate poate fi imediată, dacă avem culori majore în mîna din care e indicat să jucăm sau poate fi necesar un joc de dublă majorare. Deci aplicăm principiul de joc dinspre mic spre mare, alternativ din cele 2 mîini ale axei, ca în exemplul următor :

(N)	R-D-7	(S)	8-6-4
	7-5-3		R-V-4

(Presupunem că în joc nu mai există decît aceste două culori).

Sud joacă 4 de caro. Dacă Vest are şi pune A, problema este rezolvată, caroul devine major şi va servi circulaţiei pentru a juca cu mic spre treflă mare din Sud. Dacă însă A de caro va fi în Est şi va acoperi R de la Nord, problema se complică. Dacă Vest are A-D pe treflă, R şi V din Sud vor intra sub A (respectiv sub D), la două atacuri succesive din Est. În această situaţie, după ce a luat cu A, Vest va juca un caro pentru că jocul dinspre Nord spre Sud nu respectă regula jocului dinspre mic spre mare, deci îi convine. Tehnica se dovedeşte corectă, căci şansele de A-D de treflă la Vest sînt 30%. Aceste 2 onoruri pe treflă pot fi repartizate şi astfel : A la Vest şi D la Est (în acest caz, impasul spre Valet asigură o levată) sau chiar ambele onoruri în mîna Estului, realizîndu-se astfel 2 levate pe treflă. În exemplul anterior au mai apărut două elemente de joc de levată strîns legate între ele : **Impasul** şi **furşeta.**

Cel mai simplu impas este următorul

(N) A-D (S) 4-2

Sud joacă 2 din culoarea respectivă. Dacă R este la Vest spunem că impasul la R a reuşit adică, dacă Vest pune R, Nord pune A, iar dacă Vest pune mic, Nord pune D şi face levată. Dacă R este la Est, impasul la R e nereuşit, căci după 2 de la Sud, Nord pune D iar Estul preia cu R. Evident am jucat după regulă (de la mic la mare), încercînd să dăm maximum de şanse D să realizeze levată (50%).

A-D reprezintă o furşetă ; R-V, D-10, 7-5 sînt de asemenea furşete. Definiţia este simplă 2 cărţi dintr-o culoare, una imediat superioară celei care lipseşte şi una imediat inferioară, alcătuiesc o furşetă. S-ar părea

la prima vedere că furşeta este obligatoriu într-o singură mînă. Nu este chiar aşa. Să nu uităm că pe o axă cărţile se completează reciproc.

De exemplu

(N) A-V-6 (S) D-5-2

Teoretic V din Nord are aceeaşi valoare cu D din Sud, căci din punct de vedere al puterii celor 2 mîini combinate nu s-ar schimba nimic dacă am înlocui V din Nord cu D din Sud şi invers.

Furşetele se creează şi în cursul jocului prin eliminarea din joc a unor cărţi intermediare. De exemplu R-10 este furşetă pentru D dacă V a ieşit din joc într-o levată anterioară.

Exemplele se referă la impasul la R, dar impasul se poate face la orice carte din joc, onor sau nu.

Exemplu :

— pentru a face impasul la D, este necesar să existe furşete R-V în aceeaşi mînă ;

— pentru a face impasul la 10, este necesară furşeta V-9.

Deosebit de importante sînt cărţile intermediare (10,9).

Exemplu :

(N) V-10-3 (S) R-6-2

Făcînd impasul cu V dinspre Nord, Est nu acoperă cu D, Sud lasă să treacă V, punînd 2, iar Vest ia cu A. Situaţia la care s-a ajuns este următoarea

(N) 10-3 (S) R-6

10 şi R sînt elementele care ar permite executarea unui nou impas. Dar neavînd o carte imediat inferioară lui 10 (respectiv 9), nu există condiţiile refacerii impa-

sului, deoarece dacă am juca din nou 10 din Nord, Est ar acoperi cu D, Sud ar lua cu R, majorînd astfel 9 din mîna adversarului. Una din soluţii ar fi să tragem R în speranţa că D nu mai este gardată (speranţă improbabilă !). Noţiunea de „D gardată“ se referă la existenţa D în cel puţin 3 cărţi). Deci preferăm un joc de aşteptare.

Adesea sînt necesare impasuri la două onoruri existente în mîna adversă (impasuri în doi timpi).

Exemplu :

(N) 6-5-4-3 (S) A-V-10-2

Se joacă mic din Nord spre V din Sud. Este foarte probabil ca Vest să ia cu D sau cu R. Se ajunge astfel la o furşetă simplă (lipsa unui singur onor). Dacă cele două onoruri au stat în mîini diferite pe axa adversă, al doilea impas va fi unul reuşit. Dacă cele două onoruri stau ambele la Vest, se va pierde şi a doua levată.

Exemplu :

(N) A-D-10-2 (S) 6-5-4-3

Acesta este un alt exemplu de dublă furşetă şi deci de dublu impas în doi timpi.

Dacă V şi R stau ambele în Est, se vor pierde două levate, Nord urmînd să realizeze doar A.

Facem abstracţie de cazul în care Nord îşi va majora culoarea (o levată de lungime), în cazul unei distribuţii 3/2.

Aceeaşi importanţă o au şi aici cărţile intermediare.

Regulă generală : nu se porneşte niciodată cu o carte mare spre impas, dacă nu sînt îndeplinite condiţiile necesare, adică existenţa unor cărţi intermediare. În acest caz, interesul adversarului este tocmai acela de a acoperi această carte mare spre a i se majora lui celelalte cărţi.

Există o categorie de impasuri care se fac cu ajutorul atuurilor.

Exemplu :

♠ R-D-V-10-4-2		N		—
♥ D-9-6-3	V		E	A-R-8-7-2
♦ V-S		S		R-7-6-4
♣ 10				A-D-8-3

Contractul final : 4 cupe jucate de către Est.

Nord atacă un caro mic, pe care Sud îl ia cu A de caro, pentru a juca din nou caro mic, pe care Est îl ia cu R.

Est nu poate juca la majorarea picii, datorită şicanei sale. Est joacă trei tururi de atu rămînînd la Mort (Vest), apoi joacă R de pică de la Mort. Dacă Nord acoperă cu A de pică. Est taie cu cupă şi ajunge din nou la Mort prin tai de treflă, pentru a putea defosa pe pica majoră cele 2 trefle perdante.

Dacă A de pică nu este la Nord, declarantul defosează pe pică o treflă şi astfel Sud îşi face A de pică. Apoi jocul urmează acelaşi curs.

La fel se poate proceda şi în cazul A-D-V... iar la partener singleton. Se poate face impas de două ori prin tai, în cazul unei culori, de tipul A-V-10-9-8 cu singleton la partener.

Se observă şi aici importanţa cărţilor intermediare (în cazul nostru secvenţă chiar).

Exemplele de pînă acum au ilustrat diverse moduri de majorare a culorilor

— majorarea cărţilor mari aflate în secvenţă ;

— majorarea cărţilor mari care nu formează o secvenţă ;

— majorarea cărţilor în culoare lungă ;

— majorarea cărţilor prin impas.

Toate aceste procedee pot şi trebuie să fie aplicate simultan pentru rezolvarea diverselor situaţii de joc.

Lipseşte R.

Regulă generală : se face impasul, în cazul în care axa are 10 sau mai puţine cărţi în culoarea respectivă. În general, un impas se face mai ales cînd axa are mai puţin de 9 cărţi în culoare, dar numai dacă este posibil ca acest impas să fie repetat.

Distingem mai multe cazuri :

1. cînd A şi D se află în aceeaşi mînă. În acest caz, impasul se realizează în două moduri :

a. jucînd mic spre A—D şi punînd D, apoi se repetă impasul.

b. jucînd A şi apoi mic spre D. În acest caz se fac două levate dacă R este înaintea A. Se preferă varianta b, deoarece este posibil ca R să fie sec după A şi să se realizeze dacă încercăm impasul în varianta a. Evident, A-D vor fi însoţite de cel puţin o carte mică.

2. Cînd A şi D se află în mîini opuse şi V în aceeaşi mînă cu D.

Aceeaşi regulă se impune şi aici : impasul se face doar dacă poate fi repetat, mai ales cînd există 9 cărţi sau mai puţine în culoare. În cazul în care mîinile au configuraţia de mai jos

(N) A-x-x-x (S) D-V-x-x-x

deci o carte în plus la unul dintre parteneri, impasul se face în mod obligatoriu, fiindcă în caz de reuşită cu distribuţii 2/2, 3/1 la adversari, se vor face levate pe toate cărţile.

3. Cînd A-V se găsesc într-o mînă, D în cealaltă, pe aceeaşi axă sau A-D într-o mînă, V în cealaltă.

Dacă nu există şi 10, impasul nu se poate face de două ori în nici unul dintre cazuri.

a. cea mai simplă configuraţie

(N) A-V (S) D-x

Pentru a face două levate trebuie să încercăm impasul pornind cu D. Dacă R este la V vom face două levate.

b. se dă următoarea configuraţie

(N) A-V-X (S) D-x-x

În acest caz ar fi o greşeală să se înceapă cu D, fiindcă Vest va pune în mod obligatoriu R, dacă îl are. Deci, se va porni cu mic din Sud şi se va pune V din Nord.

Procedînd astfel, pericolul este ca avînd un R sec, aflat după A, adversarul să realizeze levată. Bineînţeles pentru a putea începe cu mic din mînă trebuie să existe condiţii de revenire în Sud pentru refacerea impasului.

c. un caz aparte la configuraţia de mai sus fie existenţa unui 9, dar nu şi a unui 10, alături de A-V opuse D, sau alături de A-D opuse V, fie A opus D-V.

(V) A-9-x-x (E) D-V-x-x

Existenţa acestui 9 dă posibilitatea efectuării unui impas care nu ar fi fost posibil în alte condiţii. Pentru ca acest impas să reuşească, distribuţia trebuie să fie R-x-x în Sud şi 10 în doi în Nord. Se începe cu D ; dacă nu este acoperită, se poate presupune că R există în Nord şi atunci Nord va lua mîna cu R, sau este în Sud, dar în mai multe cărţi. Se revine în Est şi se reface impasul cu V, presupunînd 10-x în Nord şi R-x-x în Sud. Dacă ne putem permite să cedăm o levată, este bine să jucăm mic spre A şi apoi mic spre D.

d. configurația

(N) A-D-x (S) V-9-x-x-x

Trebuie să se înceapă cu mic din Sud peste care se pune D din Nord. Dacă impasul a reușit, la turul doi, situația va fi dificilă va trebui să alegem între a juca la început A pentru a găsi R sec în Vest sau al treilea în Est sau din contră să revenim în Sud pentru a reface impasul cu V, soluție cîștigătoare dacă R era în trei în Vest și 10 în doi în Est. Singura indicație posibilă în afara licitației propriu-zise și a evaluării puterii mîinilor, este mărimea cărții defosate de adversari la primul tur (cartea mai mare este mai probabil să fie în 2).

e. configurația :

(N) A-x (S) D-V-9-x-x

În acest caz este inutil să încercăm impasul cu D. Chiar dacă ne-ar reuși (D ar fi acoperită cu R de către Vest), acest impas nu ne-ar ajuta prea mult. Deci se va juca A cu mic din Sud și apoi se va juca din Nord mic spre D-V în Sud, fără a face impasul la 10.

Lipsește D

Regulă generală se face impasul numai dacă axa are mai puțin de 9 cărți în culoare. Dacă axa are mai mult de 9 cărți, se trage direct A-R.

a. cazul cel mai simplu

(N) A-R-V (S) x-x-x

Se poate face un sondaj, trăgînd A sau R în primul tur, apoi la al doilea tur se face impasul pornind din Sud. Este foarte puțin probabil ca D să fie negardată în Est, axa avînd prea puține cărți.

b. configurația :

(N) A-R-x (S) V-10-x

Se încearcă același sondaj cu A sau R, la primul tur și apoi, la al doilea tur, se pornește din Sud cu V spre Nord, pe care îl lăsăm să treacă dacă Vest nu acoperă cu D.

Există cazuri în care a face un sondaj înseamnă a comite o gravă eroare. Date fiind configurațiile :

(N) R-V-10 (S) A-5-4-3-2
sau
(N) A-V-10 (S) R-5-4-3-2

a face un sondaj cu A sau R dintr-una din mîini înseamnă a rata o posibilitate de impas (se distruge furșeta).

Același lucru se poate spune despre un astfel de sondaj, dacă avem configurațiile :

(N) A-R-V-10-2 (S) 4-3
sau
(N) A-R-V-10-3-2 (S) 5-4

Mîna în Sud este mult prea scurtă.

Această regulă se aplică permanent : se poate face impasul cu o carte mare dacă există suficiente cărți intermediare. În cazul culorilor lungi și foarte lungi într-o mînă și foarte scurte în cealaltă, există pericolul blocajului într-o mînă. Este preferabil să se înceapă impasul dinspre culoarea scurtă cu o carte foarte mare. Dacă pornim cu mic și impasul eșuează, cartea se va bloca.

Lipseşte V

Regulă generală să se asigure două încercări de sondaj (fără distrugerea furşetei), terminînd în mîna care permite iniţierea unui impas.

Exemplu :

(N) A-D-2 (S) R-10-5-4-3

Sondajul se face cu A şi D, păstrînd fuşeta R-10 în Sud şi plecînd din Nord cu mic spre Sud.

Există cazuri în care un astfel de sondaj nu este posibil

(N) A-5-4-3-2 (S) R-D-10

În acest caz, se joacă simplu : se trage R,D,A. De fapt, la 8 cărţi pe axă nu este necesar impasul la V.

Cu şase cărţi pe axă, impasul la V se impune, sporind şansele de realizare a levatei. Se recomandă să se facă un sondaj la primul tur, impas la al doilea tur.

(N) R-D-10-2 (S) A-3

Lipsesc A şi R

Regulă generală

— dacă onorurile sînt grupate într-o mînă, se joacă de la mic spre mare ;

— dacă onorurile sînt în mîini diferite, fără a exista şi un 10, se joacă de la mic spre mare (succesiv), iar al doilea tur poate chiar fi cedat pe cărţi mici (fără onoruri, „mînă albă"). Exemplu de onoruri (D,V) aflate în mîini diferite şi în absenţa unui 10 :

(N) D-4-3-2 (S) V-7-6-5

Se joacă de la mic spre onor, alegînd direcţia spre adversarul mai puternic (dacă ne-am lămurit din licitaţie). Dacă primul onor realizează levata, de o maximă importanţă este distribuţia : la o distribuţie favorabilă 3/2, există şanse să se facă levate pe lungimea culorii (prin majorarea unor cărţi mai slabe). Dacă primul onor spre care am jucat a fost capturat de adversar, este necesar să se pornească din nou cu mic spre următorul onor ; dacă a apărut celălalt onor mare la adversar (A sau R), lăsăm levata, chiar dacă este luată de adversar. Manevra se face în speranţa că onorul mare este sec la al patrulea jucător.

Lipsesc A şi D

Regulă generală oricare ar fi numărul de cărţi, la primul tur se face impas la D, apoi eventual, se joacă mic spre R, deoarece în astfel de combinaţii este important locul D şi nu al A. Uneori sînt necesare manevre complicate :

(N) R-4-3-2 (S) V-7-6-5

În acest caz, neavînd furşetă, nu putem face impasul. Se va juca deci, succesiv, de la mic spre mare, în speranţa de a găsi un onor mare bine plasat. Adesea, la al doilea tur, pentru a nu risca prea mult, jucătorul cedează levata fără a da sau fără a forţa un onor. Alegerea adversarului căruia vrem să-i cedăm levata, se face ţinînd seama de informaţiile obţinute prin licitaţie.

Exemplu :

(N) R-4-3-2 (S) V-10-6-5

Nord este Mortul.

Dacă în Vest distribuţia este A-D negardate, în cazul exemplului de mai sus, se va pierde doar o levată. Dacă repartiţia este D-x în Est şi A-x-x în Vest, se poate încerca un truc cu mari şanse de reuşită. Se porneşte cu mic de la Nord (deci mic spre mic), iar Est, neştiind unde este A nu pune D ; Vest este obligat să ia V cu A. La turul următor, D fiind negardată, va cădea sub R.

Lipsesc A şi V

Regulă generală : se joacă mic spre onorul mare (R sau D), fără a distruge furşeta. La al doilea tur se încearcă impas la V. Şi în aceste cazuri, prezenţa cărţilor intermediare măreşte şansele de succes. O furşetă scurtă face ca această manevră să devină imposibilă.

(N) D-10 (S) R-6-5-4-3-2

Se observă că nu se poate juca mic spre onor, deoarece în ambele sensuri s-ar distruge furşeta. În acest caz, se face impasul la V la primul tur spre prima furşetă mai scurtă (D-10) şi apoi se joacă mic spre cealaltă furşetă.

Şi în cazurile de lipsă A, V, sînt necesare cedările de levată pe cărţi lipsite de importanţă (fără onoruri). **Exemplu :**

(N) D-10-2 (S) R-6-5-4-3

În general, unui jucător îi sînt necesare venirile în ambele mîini. Dacă nu există posibilităţi de revenire şi nu poate să aplice regula generală, încearcă nişte manevre menite să-i asigure succesul în exemplul de mai

sus, declarantul este Sud. Se joacă mic şi se pune D din Nord. Dacă adversarii nu iau D, din Nord, se joacă 2. Dacă Est pune mic, se pune şi din Sud mic, cedîndu-se levata („mînă albă"). Dacă Est pune V, se acoperă cu R în Sud.

Dacă în primul tur D a fost luată de Est cu A, atunci se joacă R în speranţa că V este sec.

În cazul în care pe axă sînt nouă cărţi, se joacă clasic de la mic spre mare, acoperind cu R, apoi cu D. Dacă este luat R, în turul al doilea, se pune problema dacă se mai face vreun impas la V sau nu.

Lipsesc A şi 10

Regulă generală se joacă spre onorurile grupate într-o mînă, de cît mai multe ori posibil.

În cazul unei repartiţii de 8 cărţi pe axă, în primele două tururi se joacă aplicînd regula generală şi dacă ambii adversari au răspuns la culoare, la al treilea tur deja nu contează din ce parte jucăm.

În cazul unei repartiţii de 9 cărţi pe axă, după primul tur este cunoscută repartiţia la adversari. După primul tur, vedem dacă ambii adversari au răspuns la culoare şi aceasta înseamnă că am „scăpat" de cea mai periculoasă distribuţie, 4/0. În cazul în care unul dintre adversari nu a răspuns, mai avem încă şanse ca cele 4 cărţi să stea înaintea onorurilor grupate într-o mînă.

În cazul în care cele 3 onoruri sînt în mîini opuse :

(N) D-V-x (S) R-x-x-x

se joacă de două ori cărţi mici din Sud spre Nord. Dacă distribuţia este 3/3, se vor face 3 levate indiferent unde este plasat A. Dacă distribuţia este 4/2 cu A-x în Vest, se

vor face trei levate în ciuda repartiției defavorabile. În cazul unui altfel de joc, am fi realizat numai două levate. Dacă există și 9 în configurația cărții alături de 1 onor, avem de-a face cu o furșetă, deci putem face un impas la V, pornind spre furșetă.

A se observa din nou importanța cărților intermediare.

Ca precauție, deoarece nu ne putem da seama din primul moment care este distribuția, impasul la 10 se face la a treia levată. Este deci necesar ca furșeta să nu fie distrusă în timpul jocului preliminar.

Lipsesc R și D

Distingem mai multe situații de joc :

1. A-V-10 în aceeași mînă sau, dacă onorurile sînt împărțite, să existe și un 9 într-una dintre mîini.

Regulă generală : să se facă de două ori impasul, indiferent de numărul cărților axei.

În cazul unei distribuții de 9 cărți pe axă, se face impasul o dată și apoi se încearcă obținerea celuilalt onor prin tragere directă, o distribuție 2/2 fiind foarte probabilă.

În cazul unei configurații de 10 cărți pe axă, se face o dată impasul, apoi se trage A direct, dacă la turul precedent au pus la culoare ambii adversari. Dacă nu, ne-am lămurit cum stau cărțile (cele două rămase) și în acest caz, fie cedăm o levată, fie facem impasul (dacă onorul „stă bine").

2. A-V-10 sînt separate și lipsește și 9.

Reguli :

a) cu mai puțin de 9 cărți, se face impasul la primul tur, apoi se trage direct A.

b) cu 9 cărți se joacă direct A la primul tur.

c) cu 10 cărți, se face impasul la primul tur.

Lipsesc R şi V

Cazuri întîlnite :

1. A-D-10 într-o mînă sau împărţite şi existenţa unui 9 indiferent în care mînă.

Reguli generale :

a) cu mai puţin de 9 cărţi, se face succesiv impasul, întîi la V şi apoi la R.

b) cu mai mult de 8 cărţi, se face doar impasul la R.

2. A şi D în mîini opuse, dar în condiţiile în care există un 10 şi un 9.

Reguli generale :

a) cu mai puţin de 9 cărţi, se face impasul de două ori, pornind spre A.

b) cu 9 cărţi, se joacă întîi A direct şi apoi se porneşte cu mic spre D.

c) cu 10 cărţi, se face o dată impasul.

Dacă jucătorul situat în stînga a răspuns la culoare, se pune A şi apoi se joacă mic spre D.

3. A şi D în mîini opuse, dar lipsesc 10 sau 9, sau amîndouă.

Regulă generală se joacă A, apoi mic spre D oricare ar fi numărul de cărţi. În cazul jocului de FA se joacă întîi mic spre D pentru a păstra un stop în culoare.

Cazuri particulare :

1. A şi 10 în mînă opusă D şi mai puţin de 8 cărţi : se joacă întîi mic spre D, ceea ce permite ca la al doilea tur să se fac impasul la V.

2. cu 10 cărţi pe axă, în ideea unei distribuţii 3/0 :

(N) A-10-5-4-3 (S) D-8-7-6-2

se joacă mic din Sud ; dacă Vest răspunde la culoare se pune 10 din Nord ; în caz contrar, se ia cu A şi se joacă apoi mic spre D.

Lipsesc D și V

Nu există o regulă generală.

1. De exemplu avînd 7 cărți pe axă

(N) A-9-3-2 (S) R-10-4

10 și 9 sînt în mîini opuse : se începe cu A, R și apoi se joacă 10, 9.

În acest caz se fac trei levate, la o distribuție 3/5 sau 4/2, onorurile fiind plasate de o parte și de alta.

Dacă 9 și 10 se află în aceeași mînă cu onorurile, se încearcă impasul cu mic spre 9, apoi se trage A sau R, fără a distruge furșeta. La al treilea tur se reface impasul.

2. cu 8 cărți pe axă, avînd și 10.

Se face un sondaj trăgînd A, apoi se face impasul cu mic spre furșeta R-10.

3. 9 cărți pe axă, cu 10 și cu 9

Se speră într-o distribuție 2/2 și atunci se joacă A, R ; dacă nu, se joacă A, apoi se face impasul, dacă este posibil.

Lipsesc A,R,V

Regulă generală se face impasul la V la primul tur, bineînțeles, dacă avem furșetă D-10.

Este mai indicat să fie căutat V, însoțit de un onor mare, decît să fie căutate 2 onoruri mari, bine plasate.

Lipsesc A,D,V

R, 10 se află în aceeași mînă ; în cazul cînd R, 10 sînt plasate în mîini opuse, este necesar și un 9, indiferent în care mînă.

(N) R-10-3-2 (S) 7-6-5-4
sau
(N) 10-4-3 (S) R-9-6-5

Regulă generală
Cu mai puţin de 9 cărţi se face un dublu impas la D, V, la primul tur.
Cu 9 cărţi, se poate risca R la primul tur, (se speră distribuţia 2/2).

Lipsesc R, D şi 10

Regulă generală : se face impasul la 10, la primul tur (bineînţeles, dacă există cartea intermediară 9).
Caz particular :

(N) V-s (S) A-9-7-6-5-4

Dacă Vest are R-10 sau D-10 negardate, se joacă mic spre Vest. Dacă Vest ia cu D sau cu R, la turul al doilea se joacă V de la Mort şi este lăsat să treacă, dacă Est nu acoperă. Dacă Est acoperă, se pune A, căzînd astfel 10 din Vest şi majorîndu-se 9 din Sud.

Lipsesc R, V şi 10

Regulă generală se face impas dublu la V şi la 10, la primul tur (dacă axa are mai puţin de 9 cărţi şi un 9, drept carte intermediară.
Exemplu :

(N) A-D-9-3-2 (S) 6-5-4

3.2 CÎTEVA NOŢIUNI DESPRE PROBABILITATEA REPARTIŢIEI CĂRŢII

Pentru mulţi, noţiunea de probabilitate pare ceva complicat, din domeniul matematicii.

Să dăm cîteva exemple :

— Şansa ca un A să facă levată pe un joc de FA, după un atac în culoarea lui, este de 100% sau 1.

— Şansa ca, la un impas jucat din Sud, în clasica situaţie

(N) R-x (S) x-x

R să cîştige levata, este de 50% sau 1/2, în funcţie de poziţia A (la Vest sau la Est).

— Dacă la adversari se află 6 cărţi dintr-o culoare, şansa ca ele să fie repartizate 3/3 este cam de 1/3, mai precis 35,5%.

Din analiza a numeroase done s-au desprins următoarele concluzii (cu unele mici abateri, de la o şcoală de bridge la alta) ;

1) Dacă axa are 10 cărţi într-o culoare, deci adversarii au 3, acestea sînt repartizate astfel

— 2/1 în mai mult de 3/4 din cazuri, adică mai precis în proporţie 78% ;

— 3/0 în ceva mai mult de 1/5 din cazuri, adică 22%.

2) Dacă axa are 9 cărţi într-o culoare, deci adversarii au 4, acestea sînt repartizate astfel

— 3/1 în 1/2 din cazuri (50%)

— 2/2 în 2/5 din cazuri (40%)
— 4/0 în 1/10 din cazuri (10%)

3) Dacă axa are 8 cărţi într-o culoare, deci adversarii au 5, acestea se găsesc repartizate astfel

— 3/2 în 2/3 din cazuri (68%)
— 4/1 în ceva mai mult de 1/4 din cazuri (28%)
— 5/1 în 1/7 din cazuri (15%)
— 6/0 foarte rar, sub 1/100 din cazuri (1%).

În ceea ce priveşte reuşita impasurilor din cursul unui joc, regula de probabilitate este următoarea

— un singur impas are 1/2 şanse (50%) de reuşită,
— 2 impasuri au 1/4 şanse (25%) de reuşită.
— pentru a reuşi 2 impasuri din 3, şansele sînt 1/2 (50%).

Evident, şansa nu este singurul element care trebuie luat în consideraţie la locul de levate. Să nu uităm că informaţiile obţinute din licitaţie trebuie folosite pentru a preciza distribuţia şi şansele reale de a reuşi un impas. Acest lucru e valabil atît pentru axa ofensivă cît şi pentru flanc.

3.3 .PLANURI DE JOC

Stabilirea unui plan de joc presupune examinarea combinată a mîinilor axei declarantului şi stabilirea modului de desfăşurare a jocului de levată.

Se impune următoarea regulă de bază după atac se trece la analizarea cărţii axei şi se stabileşte planul de joc, chiar dacă jocul levatelor pare evident.

3.3.1 Planul de joc la contractul de FA

Se impun atenţiei 3 obiective, pe care le vom analiza în cele ce urmează

1. Numărarea levatelor cîştigătoare, adică
   — levate imediate ;
   — levate din cărţi sigur majorabile ;
   — „speranţele"
2. Organizarea circulaţiei între mîini („venirile")
3. Garda şi stopurile în culorile tari ale adversarului şi în special în culoarea de atac.

Levatele imediate sînt cele asigurate de cărţile majore din momentul atacului.

Levatele sigur majorabile sînt cele rezultate din culori pe care există secvenţe suficient de „sus" faţă de lungimea culorii (deci cu cît mai mic capul de secvenţă, cu atît mai lungă secvenţa).

Exemplu :

R-D asigură o levată ;
V-10-9 nu asigură nici o levată ;
V-10-9-8-7 asigură două levate.

„Speranțele" sînt levatele rezultate din impasurile posibil reușite sau datorită unei distribuții favorabile a culorii la adversar.

Exemplu :

R-D-10-5-2 la Mort și
V-4-3 la declarant

Dacă la adversari culoarea este distribuită 3/2 sau 4/1, se poate obține o levată pe a 5-a carte, din culoare, bineînțeles avînd un plan de joc corect și posibilități de circulație.

Evident există „speranțe" și pe culori distribuite egal în cele 4 mîini, 3/3/3/4, a 13-a carte putînd realiza levata.

Organizarea „venirilor" (circulația)

Sînt foarte dese situațiile în care un jucător fără experiență „se blochează", rămînîndu-i cărți majore pe care nu le mai poate juca.

Exemplu :

(N)	(S)
R-D-V	A
R-x	A-x
	x
	x

La joc mic de cupă de la Vest, dacă Nord pune R, axa Nord—Sud va realiza numai 3 levate, R de cupă, A de pică şi A de cupă. Dacă Nord pune mic şi Sud capturează cu A, după care joacă A de pică pe care pune V şi vine la Mort cu mic de cupă pe R, se va putea juca de la Nord R-D de pică (deci se obţin 5 levate).

Acest mod de planificare se poate face de la început, avînd grijă să păstrăm cărţile majore, importante pentru comunicaţia cu Mortul sau cu partenerul, cînd jucăm pe axa defensivă.

De foarte multe ori, atacul se face în cularea puternică şi lungă a axei defensive. Deci, mare atenţie la prima carte de la Mort : s-ar putea să ne tăiem comunicaţiile de la început !

Examinarea gărzilor şi a stopurilor în lungimile adverse

Multe din contractele de FA eşuează datorită stopurilor insuficiente în culoarea lungă a axei defensive. Trebuie respectat principiul de a majora toate culorile înainte de a epuiza stopurile în culoarea (sau culorile) axei defensive. Altfel spus, mai întîi rezolvăm „problemele“.

La consumarea unuia dintre cele două stopuri pe o culoare, se vor evita impasurile inutile, care, dacă nu reuşesc, pot provoca revenirea adversarului în culoarea respectivă şi deci epuizarea stopurilor. Începătorii fac deseori greşeala de a juca cu mult aplomb cărţile majore la început. Ei uită că permit adversarului să preia iniţiativa, în momentul epuizării stopurilor pe culoarea lui, astfel majorată. Deci majorarea unor culori se face prin cedarea levatelor perdante, **înainte** de a juca majorele.

Să nu uităm că păstrarea majorelor la sfîrşit va asigura într-o oarecare măsură problemele de comunicaţie (circulaţie).

Vom discuta în continuare problema cedării mîinii (cînd, cum, cît ?) şi a majorării dirijate.

De multe ori este util a ceda mîna punînd „mic" pe un atac, chiar dacă dispunem de 1—2 majore în momentul respectiv. Să nu uităm că adversarul joacă bine şi încearcă să-şi majoreze culorile sale, conform principiului enunţat anterior. De fapt, flancul este o axă ofensivă cu Mortul mascat. Dacă declarantul cedează levata din atac, este probabil că atacantul va continua pe aceeaşi culoare, în aceeaşi idee. În fond, el vede numai cărţile Mortului şi nu ştie ce surpriză îi oferă partenerul de pe axa defensivă !

Interesul declarantului este să taie comunicaţiile deci el încearcă să provoace epuizarea culorii respective în mîna cu scurtime a adversarilor. Să nu uităm că pe o axă, 8 cărţi lipsă dintr-o culoare pot sta la adversari cel mai probabil 4/4, 5/3, 6/2 şi, foarte rar 7/1, 8/0. Cel mai primejdios caz este 6/2, cînd după cedarea a 2 levate, se taie sigur comunicaţia pe culoarea respectivă. (Şi cît de dese sînt situaţiile în care într-o mînă, pe axa defensivă nu se află onoruri decît pe o culoare lungă !).

Trebuie să atragem atenţia că scopul cedării nu este de a ţine culoarea de atac de 2, 3, 4 ori, deoarece este evident că adversarul va continua să joace culoarea, pînă cînd declarantul îşi consumă un stop. Scopul este de a provoca consumarea culorii periculoase într-una din cele 2 mîini ale axei adverse ; se evită astfel returul în culoarea respectivă.

Problema majorărilor dirijate este strîns legată de cea a cedării levatelor. Este clar că după ce „l-am sărăcit"

pe unul din adversari de o culoare pe care o controlează celălalt, este minunat să ne orientăm jocul de majorare a celorlalte culori spre cel „sărac".

De exemplu cu cartea

(N) A-10-5

(S) R-9-8-7-2

Dacă vrem să evităm luarea mîinii de către Vest, se va juca mic de la Sud şi dacă Vest pune mic, se va pune 10 de la Nord ; dacă distribuţia este 3/2, se va obţine majorarea a 2 cărţi şi cîştigarea a 2 levate, fără a ceda mîna la Vest. Dacă Vest are D-V-x, nu putem evita cedarea mîinii.

Cel mai obişnuit caz este cel al impasului spre D în situaţii ca cea de mai jos

(N) A-10-x-x (S) R-Vx-x

Evident, sîntem liberi să facem impasul spre partea mai puţin periculoasă. (Dar să nu uităm în joc şi „venirile"!) Reuşita impasului dirijat este incertă. Informaţiile obţinute prin licitaţie, evaluarea şi reevaluarea distribuţiei adversarului, flerul şi... norocul (de ce nu ?!) sînt fazele următoare în jocul de bridge. Iată un exemplu :

(N) A-9-7-6 (S) R-8-4-2

Dorim evitarea cedării mîinii la Vest. Pornim cu mic de la Sud. Dacă Vest pune 5 sau 3, punem 6. Dacă Vest pune unul dintre cele trei onoruri mici lipsă, luăm cu A şi jucăm 6 spre Sud. Dacă Est pune D, îi lăsăm levata, punînd mic de la Sud. Pe orice altă carte de la Est punem R şi jucăm din nou în speranţa că Est are 3 cărţi şi nu Vest. Şansele de reuşită se triplează astfel Vest pune mic la prima mînă şi dacă nu... Est poate avea D gardată şi

dacă nu... culoarea poate fi repartizată favorabil : 3 cărţi oarecare la Est şi 2 la Vest. (De foarte multe ori se întîmplă ca la 8 cărţi pe axă, D să fie în doi la axa adversă. Deci, aviz începătorilor sau... curajoşilor ! Jucînd A-R s-ar putea să capturăm D !).

Nu întotdeauna culoarea de atac este cea periculoasă. În general ştim bine care sînt punctele slabe. Deci majorarea dirijată se va face ţinînd seama şi de aceasta.

Exemplu :

Într-o donă ca următoarea

	(N)	
	♠ A-R-8-7-5 ♥ 10-6-5 ♦ A-6-4 ♣ 6-5	
(V) ♠ D-4 ♥ R-9-7-4-3 ♦ 9-5 ♣ A-10-8-4		(E) ♠ V-10-6 ♥ D-2 ♦ V-10-3-2 ♣ D-V-9-3
	(S) ♠ 9-3-2 ♥ A-V-8 ♦ R-D-8-7 ♣ R-7-2	

este de dorit să majorăm pica, dar un atac pe treflă dinspre Est ar putea fi dezastruos. Deci : Sud-mic de pică, Vest-mic, Nord-A, apoi revenim în Sud pe A de cupă şi jucăm pică luată de Vest cu D, pe care Nord pune

mic. Vest nu poate juca decît pică (mic sau mare), oricum R se face şi astfel pica s-a majorat. Acoperirea D din Vest cu A de pică ar fi fost o greşeală, căci am fi jucat din Sud şi trefla nu e majoră.

Uneori sîntem tentaţi să abuzăm de cedarea de levate. În unele dintre aceste cazuri, cedînd levata, adversarul poate să joace o altă culoare, mult mai defavorabilă. Există acele distribuţii excentrice, cînd singura culoare majoră foarte lungă nu poate fi jucată, datorită şicanei partenerului. Este suficientă o cedare de levată spre aceasta, pentru a se pierde un contract perfect realizabil.

În alte cazuri, lăsînd să treacă levata, rămînem cu o singură oprire în culoare (din două).

Exemplu :

		10-x-x (N)		
R-9-x-x-x	(V)		(E)	D-x
		(S) A-V-x		

La un atac cu mic din Vest, Nord pune mic, Est pune D, Sud ia cu A, deoarece existînd V în Sud şi 10 în Nord, axa Nord-Sud este sigură de două opriri. Dacă lăsăm să ia Est cu D (cedăm levata), rejucarea culorii de către acesta ne lasă cu o singură ţinere, pe A, căci Sud ar putea să pună V iar Vest să ia cu R. Deci, acoperirea D cu A la prima levată permite controlul asupra culorii. Aceasta nu înseamnă că ne vom grăbi să o jucăm, majorarea minorelor în Vest putînd crea mari probleme.

Deci, dacă din plan rezultă că va fi posibil să dirijăm jocul fără cedare de levată în partea pericu-

loasă, nu o facem. Dacă acest lucru însă nu este posibil, cedăm levata, în speranța tăierii comunicațiilor.

La FA, cu o culoare de tipul

(N) x-x (S) R-D-x

este foarte periculoasă cedarea levatei de atac într-o altă culoare. Revenirea Estului în culoarea inițială ar putea duce la o catastrofă, mai ales dacă axa Est-Vest joacă și ea la majorarea dirijată prin cedare de levată. Cartea mică din Est acoperită cu D, va fi cedată probabil, dar un eventual nou atac de la Est ar duce la prăbușirea axei Nord-Sud.

Exemplu :

(N) ♠	4	(S) ♠	A-R--9-8
♥	A-D-V-5-3	♥	10-9-4
♦	8-5-2	♦	R-V-4
♣	A-9-7-4	♣	D-V-10

Declarant Nord.

Configurația cărții ne sugerează că ar fi indicat să cedăm levata către Est. La un contract de 3 FA, atac din Vest-mic de caro, N-mic, Est-D, pe care Sud o lasă, Est returnează atacul de caro și Vest probabil va refuza să-și ia A, gîndindu-se (corect !) că partenerul său mai are un caro cu care să-i întoarcă atacul. Declarantul, ajuns în Sud va încerca impasul pe cupă sperînd că R este prost plasat sau că Est nu mai are caro retur. Dacă Est are doubleton, acesta nu va mai avea retur. De altfel, chiar dacă Est nu are doubleton pe caro, deci distribuția este 4/3, înseamnă că adversarii nu-și vor putea face decît trei levate pe această culoare și

R de cupă, deci contractul nu este încă pierdut. Mai trebuie să reuşească impasul la R de treflă.

În cazul unei culori cu gardă dublă, dezarmaţi mîna cu lungime a adversarului. Există 2 situaţii distincte care se pot aborda similar : o singură ţinere certă în culoarea atacată sau 2 ţineri. Diferenţa esenţială este că la o singură ţinere se cedează una sau 2 levate şi după stop, se încearcă orientarea jocului către adversarul care nu mai posedă culoarea de atac ; cu 2 ţineri, se încearcă cedarea mîinii spre adversarul care are lungime. Această tehnică se numeşte „dezarmarea mîinilor periculoase“.

Jucătorului care are o culoare lungă, îi trebuie reprize în mînă, pentru a o valorifica. Deci e bine să eliminăm cît mai repede aceste reprize, atîta timp cît mai ţinem culoarea respectivă. Momentul trebuie bine ales, evitînd să plasăm mîna partenerului deţinătorului de lungime, pentru a-l împiedica să furnizeze o repriză „gratuită“ pe culoarea lungă.

Iată un exemplu

(N)	♠ R-8-2	(S)	♠ D-V-10-4
	♥ A-9-2		♥ V-10-8
	♦ A-5-3		♦ R-8
	♣ A-V-10-5		♣ R-9-3-2

Sud joacă un contract de 3 FA, cu atac din Vest-D de caro. Ideea de bază este majorarea treflei şi a picii, dar trebuie să decidem cu ce începem. Aparent prima culoare ar fi trefla (un singur impas), apoi pica. Dar dacă impasul nu reuşeşte şi atacul de caro a fost dintr-un caro în 6 la Vest spre 2 cărţi pe caro la Est şi Vestul are A de pică ? Conform unui plan corect, în concordanţă cu principiul dezarmării mîinilor periculoase, se procedează în felul următor după ce lasă D de caro

Vestului, declarantul începe majorarea picilor; adversarul care va lua A de pică va reveni evident în caro. Sud ia levata şi face acum impasul la treflă dirijîndu-l spre Est. Dacă impasul eşuează şi dacă distribuţia pe caro este 5/3, Est nu mai are caro de returnat; cu repartiţie 4/4 pe caro, axa defensivă nu poate realiza decît 2 levate pe caro, 1 pe pică şi 1 pe treflă.

În concluzie, dacă ţinem o singură dată culoarea de atac, e indicat să cedăm o dată sau de 2 ori levata, apoi să jucăm, încercînd să nu mai cedăm mîna celui presupus periculos. Dacă ţinem de 2 ori culoarea atacată, după o cedare de levată, dacă este posibil, vom încerca cît mai repede să neutralizăm o ţinere de la deţinătorul mîinii periculoase, majorînd culoarea care riscă să ofere acestuia repriza, inutilă aşa devreme.

Iată şi cîteva ţineri duble (exemple de configuraţii pe axa Nord-Sud)

a). x-x/A-V-x. Dacă Vest atacă R, el trebuie lăsat, căci dacă Vest revine în culoare, rămîn 2 ţineri pe axa Nord-Sud, iar dacă nu, rămîne stopul în culoare. Dacă Vest atacă mic şi Est pune D sau R, luaţi prima levată, dacă speraţi să puteţi evita acordarea mîinii în Est, sau cedaţi-o dacă există riscul de a da mîna în Est.

b) V-x/A-10-x sau 10-x/A-V-x sau V-x-x/A-10 nu trebuie în nici un caz să punem onorul de la Nord, căci jucînd mic, este sigur că putem ţine culoarea de 2 ori.

c) D-x/R-x-x sau R-x/D-x-x sau D-x/A-x-x: dacă Vest atacă mic, se pune onorul pentru ca la Nord să nu rămînă un onor sec. Mai rămîn şanse să avem 2 ţineri. În nici un caz nu punem mic de la Nord, în speranţa că Est va face greşeala fatală de a pune onor, fiind al III-lea. Dacă onorul mare lipsă este din întîmplare la Est acesta nu-l va pune decît peste onorul din Nord, preferînd să majoreze cartea pusă de Nord

printr-o carte intermediară (9, 10 sau V). Dacă onorul mare de la Nord va lua levata, va trebui să jucăm astfel încît să nu dăm mîna la Est.

d) R-x/V-x-x dacă Vest atacă mic, nu vom pune R din Nord. Jucînd mic sîntem siguri că vom ţine culoarea o dată, căci altfel, dacă A este la Est şi D la Vest, pierdem tot.

e) x-x/R-D-x : dacă Vest atacă mic şi Est majorează cu o altă carte decît A, trebuie luată levata, dacă ulterior se poate evita cedarea mîinii în Est ; dacă nu, se pune mic.

Mai există multe alte cazuri. Raţionamentul este acelaşi. Luăm levata. dacă sperăm să ţinem culoarea de 2 ori, fără a uita să ţinem cont de direcţia în care vrem să cedăm mîna pentru majorarea altor culori.

Sînt cazuri cînd nu putem determina de la început care din cei 2 adversari va lua mîna primul. Aceasta se întîmplă de exemplu cînd lipsesc 2 A pe axa ofensivă în acest caz, dacă dispunem de una din combinaţiile care permit să ţinem culoarea o dată sau de 2 ori (în funcţie de partea care va lua mîna), deci 1 1/2 ţineri, trebuie în general luată prima levată. Cu oarecare şansă, primul adversar care va lua mîna va fi cel indicat.

3.3.2. REZUMAT AL VARIANTELOR DE PLAN DE JOC LA FA

Manevre utilizate :
1. cedarea de levată ;
2. majorarea nedirijată a unei culori ;
3. majorarea dirijată a unei culori ;
4. protejarea circulației — comunicația ;
5. refuz de cedare de levată ;
6. tehnici speciale (deblocarea culorii, schiză, perdantă pe perdantă, neprezentate în acest volum).

Elemente de urmărit
1. levate cîștigătoare ;
2. țineri în culoarea de atac ;
3. stopuri în culoarea de atac ;
4. culori majorabile ;
5. circulația ;
6. culoarea periculoasă și adversarul periculos ;
7. distribuția probabilă pe culori, în baza licitației și a configurației propriei axe.

3.3.3 VARIANTE DE PLAN DE JOC DE FA

Planul 0

Jocul majorelor de la mare la mic.

Condiţii de aplicare

— Numărul levatelor imediate este suficient pentru realizarea contractului.

— Dispunem de 1—2 culori lungi şi complete, şi de circulaţia necesară.

Planul 1

1. Cedare de levată de atac ;
2. Majorarea culorii în care atacantul poate avea ţinere ;
3. Majorarea celorlalte culori ;
4. Jocul majorelor.

Condiţii de aplicare

a) Numărul levatelor cîştigătoare este satisfăcător.

b) Axa ofensivă deţine gardă dublă bună (Exemplu A—R) în culoarea de atac.

c) Nu există o culoare periculoasă.

Două ţineri în culoarea de atac (presupusă bună la adversar) asigură controlul. Cedarea levatei se face pentru tăierea comunicaţiilor cît mai repede posibil. La un atac într-o culoare puternică a axei defensive, se renunţă la punctul 1, aplicînd această tehnică în cazul unui atac ulterior al adversarului într-o altă

culoare. (culoarea slabă a axei ofensive). Nu uitaţi că în cazul expus anterior axa defensivă a pierdut un „tempo"

Planul 2

1. Eliminarea ţinerilor mîinii adverse pentru a împiedica valorificarea culorii sale lungi şi periculoase (utilizînd la început o culoare majorabilă).
2. Majorarea celorlalte culori lungi.
3. Jocul majorelor.

Condiţii de aplicare:

a) din licitaţie există indicaţia că axa deţine o culoare lungă ;
b) axa ofensivă a pierdut din atac o ţinere din două pe culoarea periculoasă.

Planul 3

1. Protejarea venirilor într-o mînă avînd o culoare puternică, majorabilă.
2. Majorarea culorii puternice.
3. Jocul culorii majorate.
4. Majorarea altei culori.
5. Jocul majorelor.
Condiţii de aplicare :
a) Mînă cu o culoare puternică, dar fără vîrfuri (deţinute de adversari), însoţită de alte culori cu cărţi relativ mici.
b) Cel puţin 2 veniri sigure pe mîna respectivă.
Un astfel de joc poate fi dificil. Adversarul va evita să majoreze culoarea puternică a axei ofensive.

Şi să nu uităm că sînt necesare 2 veniri în mîna respectivă una cît mai curînd posibil, a doua, după majorare.

Planul 4

1. Preluarea imediată a levatei de atac.
2. Majorarea dirijată a 2 culori.
3. Asigurarea circulaţiei.
4. Jocul majorelor.

Condiţii de aplicare:

a) 2—3 culori de lungime medie (4 cărţi) majorabile, cu posibilităţi de impas şi cu A.

b) 2 majore sau secvenţă R—D în culoarea de atac.

Se indică impasurile, dacă sînt necesare pentru majorarea culorilor. Nu este cazul să cedăm prima levată din atac decît pentru tăierea comunicaţiilor, dacă avem nevoie de mai mult de două impasuri.

Planul 5

1. Cedarea levatei de atac.
2. Majorarea dirijată.
3. Jocul majorelor.

Condiţii de aplicare:

a) O singură ţinere pe culoarea de atac.

b) Culoarea lungă (8 cărţi) cu onoruri mari (eventual distribuită 5/3).

c) Ţineri pe toate culorile.

Acesta este planul tipic pentru cazul cînd nu avem decît o ţinere pe culoarea de atac şi cînd dispunem de o culoare bună, relativ uşor de majorat. Se aplică, dacă putem evita cedarea mîinii, în timpul majorării, celui presupus a fi tare în culoarea periculoasă.

Planul 6

1. Cedare de levată.
2. Majorare dirijată spre mîna posibil inofensivă.
3. Jocul majorelor.

Condiţii de aplicare:

a) Atac într-o culoare cu două ţineri.

b) O altă culoare slabă (o ţinere probabilă şi scurtime).

c) Restul culorilor, relativ puternice.

Se utilizează cînd atacul nu s-a făcut în culoarea slabă a axei ofensive. Se încearcă dirijarea jocului pentru a împiedica adversarii să joace favorabil pentru ei, în culoarea „probabilă“

Planul 7

1. Refuz de cedare de levată la atac.
2. Impasuri pentru suprimarea comunicaţiei adversarilor.
3. Majorare dirijată spre mîna devenită nepericuloasă.

Condiţii de aplicare

a) Deducerea din licitaţie a unei situaţii fără ieşire pe culoarea slabă a axei ofensive.

b) O culoare puternică şi lungă (9 cărţi repartizate 5/4 sau chiar şi mai excentric).

c) Culoarea secundară majorabilă într-o distribuţie normală.

Ideea este să încercăm să obligăm axa adversă să defoseze şi să tăiem astfel comunicaţiile pe o culoare presupusă excentric repartizată şi în care ţinerea posibilă este impasabilă de adversari.

Observaţie finală Planul de joc pe contractele de FA, spre deosebire de cel de la jocul în culoare, este mai puţin sistematizabil datorită intercalării manevrelor utilizate, în funcţie de necesităţi.

Un fapt demn de remarcat este că în situaţia atacului pe culoarea puternică a adversarilor, lucrurile sînt într-un fel mai simple decît la un atac „viclean" într-o altă culoare, mai ales dacă mai există un „tempo"

3.3.4 EXEMPLE DE PLAN DE JOC LA JOCUL DE FA

Exemplul 1 :

(N) ♠	A	(S) ♠	R-7-4
♥	A-9-5-4-2	♥	R-8
♦	V-7-3	♦	A-D-100-2
♣	R-D-V-6	♣	10-8-5-3

Sud joacă 3 FA. Vest a anunţat prin licitaţie convenţională, lungime pe pică şi punctaj sub deschidere. Se atacă D de pică.

Numărarea levatelor cîştigătoare

1. Imediate
   pică 2 levate
   cupă 2 levate
   caro : 1 levată
   treflă : 0 levate
   TOTAL 5 levate
2. Sigure după majorări :
   caro : 2 levate
   treflă 3 levate
3. Posibile :
   caro : 1 levată dacă R este în Est
   cupă 2 levate dacă adversarii au repartiţiile 3/3
   sau 1 levată dacă repartiţia este 4/1

Planul de joc :

Dacă Vestul, în afara celor 6 pici cu D-V, mai deţine A de treflă şi R de caro, contractul nu este realizabil. Dar se poate spera ca unul din aceste onoruri mari să fie la Est. Condiţia aceasta este necesară, căci altfel Vest poate lua de 2 ori mîna şi pica în 6 va fi majorată.

Est are maximum 3 pici (deducem din licitație și cartea axei ofensive), deci o cedare de mînă și 2 țineri majore vor fi suficiente pentru a tăia comunicația pe această culoare. Cînd comunicația va fi tăiată, vom putea să dirijăm majorarea culorilor noastre spre Est. Vom alege cu grijă culorile majorabile. Vest, posesorul culorii periculoase, deține fie A de treflă, fie R de caro. Dar R de caro nu constituie o repriză pentru adversari decît dacă se află în Vest. Deci după o cedare de mînă pe pică, cu ținere dublă în aceasta, se impune jocul de caro început de la Mort.

Dacă începem cu majorarea treflei, Est poate avea A ; el va reveni în pică, culoare care se majorează în acel moment și Vestul va avea repriză pe R de caro.

Deci jocul corect este : atacul se ia cu A de pică de la Mort. Se face imediat impasul pe caro cu V de la Mort. Cei mai probabil, Vestul ia cu R și reatacă pică pe care o lăsăm să treacă **(cedare de levată).** Acum a treia pică de la Vest se acoperă cu R din mînă și se joacă treflă pentru majorare. Cînd Est ia A de treflă, nu mai are pică, deci va ceda levata axei ofensive, care a realizat astfel contractul.

Exemplul 2 :

(N)	♠ D-5-3	(S)	♠ A-R-2
	♥ 7-3		♥ A-9-4-
	♦ A-8-4		♦ D-10-6-3
	♣ R-V-6-5-2		♣ A-10-7

Sud joacă 3 FA, atacul — 10 de cupă.

Observație atacul în 10 înseamnă fie singleton, fie doubleton cu 10-9, oricum scurtime.

Numărarea levatelor cîștogătoare.

1. Imediate
   pică 3 levate
   cupă 1 levată
   caro : 1 levată
   treflă : 2 levate
   TOTAL 7 levate

2. Sigure după majorări
   treflă 1 levată

3. Posibile :
   treflă 1 levată dacă repartiția la adversari nu e 5/0 ; 2 levate la distribuție 3/2 și impas reușit la D ;
   caro : 1 levată prin impas, direct la D sau în turul 2 la V și/sau 1 levată în caz de distribuție 3/3 la adversari.

Planul de joc

Este necesară majorarea treflei. Atacul în 10 de cupă sugerează un atac fals în scurtime, căutînd culoarea tare a partenerului. În culoarea majorabilă există posibilități de dirijare a impasurilor.

Jocul corect este următorul

Se cedează de 2 ori mîna pe culoarea de atac pentru a încerca epuizarea mîinii Vestului. Apoi se încearcă impasul la D de treflă pornit de jos, în așa fel încît, dacă acesta nu reușește, Vest preia și probabil nu mai are culoarea periculoasă. Deci după A de cupă, 7 de treflă pentru R și mic de treflă din Nord, dacă Est nu a pus D, luăm cu 10 din Sud ; dacă a pus D, o acoperim și atunci trefla e majoră. Dacă Est nu a pus treflă la al doilea tur și Vest nu preia 10 de treflă cu D, se joacă A de treflă, apoi mic de pică pentru D și iar treflă, majorînd astfel a cincea treflă, pe care o realizăm venind jos prin A de caro, păstrat la Mort.

3.3.5 PLANUL DE JOC LA JOCUL ÎN CULOARE

Spre deosebire de planul de joc la contractele de FA, la jocul de culoare se numără perdantele (levatele care se vor ceda sigur sau foarte probabil adversarului). Acest mod de numărare jenează de obicei începătorii, care au tendința de a escamota dificultatea, cel puțin un timp, numărînd levatele cîștigătoare ca la un contract de FA.

Levatele perdante se vor număra în mîna cu cele mai multe atuuri ale axei ofensive, de obicei a declarantului, dacă nu cumva Mortul ne oferă o surpriză plăcută avînd mai multe atuuri decît declarantul).

Cînd numărăm perdantele, luăm în considerație și cartea partenerului. De exemplu, o culoare

(N) A-x-x (S) R-x-x

numărată la Sud (declarant), nu are decît o perdantă. Putem conta pe A de la partener.

Cînd numărăm perdantele pe o culoare care vizibil va putea fi tăiată la partener

Exemplu :

(N) x(singleton) (S) A-x-x

vom număra 2 perdante ; încă nu avem un plan de joc și nu știm dacă vom putea utiliza atuurile partenerului. În

schimb nu vom număra nici o perdantă, în situaţia în care partenerul are A-x-x... şi noi avem singleton. Într-un fel, compensăm numărătoarea.

La prima vedere s-ar putea crede că nu vom avea suficiente atuuri ca să tăiem de fiecare dată, deci vor fi mai multe perdante. Să nu uităăm însă un lucru : nu vom juca noi singleton-ul spre A decît într-un moment convenabil şi în cadrul planului de joc stabilit. Dacă ne vor forţa adversarii, de cîte ori vor putea ei lua mîna ca să ne oblige la tai ? Şi oare jocul în acestă culoare va fi atunci cel mai înţelept lucru ?

Examinarea culorilor şi numărarea perdantelor se face succesiv, începînd cu culoarea atacată de axa defensivă şi terminînd cu atuul.

În ceea ce priveşte distribuţia, la culoarea de atu nu trebuie să fim nici optimişti, nici pesimişti. Dacă avem 9 atuuri pe axă, cu A-R şi nici un alt onor, nu vom spera într-o distribuţie 2/2 la adversar, care ne-ar asigura că nu avem nici o perdantă, dar nici nu vom lua în consideraţie o distribuţie 4/0, care ar însemna 2 perdante.

De cele mai multe ori, numărul de perdante rezultate dintr-un astfel de calcul este superior celui real. Acesta este însă un prim element pentru stabilirea planului de joc. Scopul planului de joc este tocmai diminuarea numărului de perdante.

Să precizăm un lucru important : taiurile din mîna cu atu scurt sînt profitabile, iar cele din lungime nu sînt indicate. Să explicăm puţin :

Cu un atu distribuit pe axă, R-5-4/A-7-6-3-2 şi cu o distribuţie a atuurilor 3/2 pe axa defensivă, vom face 4 levate prin tragere directă. Dacă înainte de tragere vom tăia de 2 ori (cu 4 şi 5), prin tragere vom realiza în aceleaşi condiţii la adversar, tot 4 levate. (în total 6 levate). În schimb după 2 taiuri în mînă şi prin tragerea atuului vom obţine numai 4 levate.

Taiul din atuul lung nu este indicat ; el serveşte de obicei la circulaţie, atunci cînd nu există o cale mai simplă de a veni în mînă. Cum se poate totuşi tăia din mîna cu puţine atuuri de pe axa ofensivă, pe care, pentru simplificare o vom numi mîna Mortului ? Aşa cum am mai spus nu întotdeauna Mortul are atuuri mai puţine ; dacă are mai multe decît declarantul, rolurile se inversează vom tăia cu predilecţie din mînă.

Putem tăia din mîna Mortului dacă avem şicană sau culori repartizate inegal între Mort şi declarant. Mortul trebuie să aibă suficiente atuuri (şi convenabile pentru tai), iar culoarea în cauză trebuie să fie repartizată convenabil la adversari (e convenabil ca jucătorul din dreapta declarantalui să aibă mai multe cărţi din culoarea pe care dorim să o tăiem la Mort) ; jucînd din mînă pentru tai la Mort, la un moment dat s-ar putea ca stînga declarantului (mîna a doua) să aibă posibilitatea de tai. Acest lucru nu ne deranjează foarte mult, în fond impasăm atuul şi putem alege între supratai sau defosă de la Mort.

Dacă însă repartiţia pe culoarea de tai este inversă, deci scurt în dreapta declarantului, după tai de la Mort, mîna a IV-a, poate alege între supratai sau defosă. Repartiţia culorii de tai este bine să fie cît mai inegală pe axa ofensivă şi cît mai egală pe axa defensivă. De asemenea, e bine să avem în total mai puţine cărţi în culoarea candidată la tai pe axa ofensivă, decît pe axa defensivă.

Extragerea atuului de la adversar trebuie analizată în strînsă corelare cu posibilităţile din mîna scurtă. Dacă este suficient de clară posibilitatea de tai la Mort, nişte adversari valoroşi vor intui curînd pericolul şi vor juca atu. Nu trebuie niciodată să permitem adversarilor să joace un atu în plus. Trebuie să numărăm cu

grijă taiurile din mîna scurtă şi să jucăm atu astfel încît să nu ne limităm posibilităţile de tai. Să nu uităm niciodată că de cîte ori cedăm mîna adversarilor, ei pot juca atu.

Uneori, pregătirea taiului din mîna scurtă necesită cedarea unei levate în prealabil, pe culoarea de tai. Exemplul tipic este doubleton x-x în mîna scurtă şi A-x-x la declarant. Vom juca mic din doubleton şi nu vom pune A.

Exemplu :

(N)	♠ 4-3	(S)	♠ A-8-7
	♥ R-D-7		♥ A-8-6-4-3
	♦ A-7-5-4		♦ D-V-10-8
	♣ D-7-6-5		♣ 10

Declarant : Sud ; contract 4 cupe ; atacul este un atu mic. Perdantele numărate sînt: două pici, o treflă şi poate un caro, dacă impasul nu reuşeşte. Dacă atuurile nu stau 3/2 se mai poate pierde un atu. Luaţi cu onor de cupă de la Nord, pentru a păstra cupa mică jos şi jucaţi imediat pică pentru a crea posibilitatea de tai din mîna scurtă. Dacă atacul mic de pică de jos este acoperit cu A la primul tur, greşiţi la a doua pică luată de adversari, aceştia vor juca atu, pentru a reduce posibilităţile de tai de la Mort. Obligat să luaţi de jos atuul, nu veţi putea reveni în mînă pentru a vă face ultima cupă, căci dacă jucaţi treflă sau caro, adversarii vor avea poate ocazia să joace un al treilea atu.

Soluţia după capturarea atacului cu R de atu de jos, se lasă să treacă atacul mic de pică. Dacă adversarul joacă din nou atu, luaţi cu D de jos şi de acolo jucaţi 4 de pică acoperit cu A din mînă, urmînd 8 de pică din mînă tăiat jos. Exemplul a demonstrat utilitatea cedării mîinii.

Deci revenind la planul de joc, reţinem că trebuie să valorificăm posibilităţile de tai ale mîinii cu atuuri mai puţine, evident dacă avem acolo o şicană, singleton sau doubleton sau dacă necesităţile de circulaţie ne obligă.

Dar manevrarea atuurilor mai prezintă unele aspecte. Problema este aparent simplă. Cînd jucăm atu, în mod obişnuit, adversarii furnizează două atuuri pe levată. Dacă am licitat corect şi atuul este cea mai lungă culoare pe axă (de obicei 8 cărţi), repartiţia cea mai favorabilă pentru declarant este 2/3.

Cu această repartiţie şi cu 1-2 majore pe axa ofensivă, adversarii vor lua maximum 2 atuuri. Dacă declarantul nu joacă deloc atu, atunci cele 5 atuuri sînt tot atîtea potenţiale taiuri ale axei defensive. Este deci bine să tragem atuuri ! Dar cînd ?

În folclorul bridge-istic se spune că 50% din cei care s-au sinucis din cauza bridge-ului, aruncîndu-se în Tamisa, au făcut-o pentru că nu au jucat de la început atu, iar cealaltă jumătate pentru că au jucat atu prea devreme. E adevărat că este o adaptare modernă. Vechile tratate de bridge afirmau că primul lucru care se face este extragerea atuurilor.

Un punct esenţial al planului de joc este stabilirea momentului în care vom juca atu. De obicei se extrage atu de la început, dacă acest lucru nu pune în pericol contractul. Cînd există distribuţii excentrice care fac posibil jocul de tai (taiul din atu scurt sau mai scurt), mai amînăm extragerea atuului.

Iată 2 exemple semnificative :

(N)	♠ 2	(S)	♠ A-5-3
	♥ R-8-2		♥ A-9-5-4-3
	♦ 9-7-6-5-2		♦ A-8
	♣ A-D-V-2		♣ 5-3

Se joacă 4 cupe, cu atac de treflă şi peste V de jos, Estul ia mîna cu R de treflă. Deci pierdem în afară de treflă, un caro, cel puţin un atu dacă lucrurile stau bine (adică o distribuţie 3/3) ; pe pică avem însă A la declarant şi singleton (deosebit de valoros) la Mort. Deci sînt necesare 2 taiuri de pică, înainte de extragerea atuului.

Un contra-exemplu în care Sud joacă 5 trefle primind atac de caro :

(N) ♠ 4-2 (S) ♠ A-R-5
♥ 9-6-5 ♥ 7
♦ R-10-4-2 ♦ D-V-7-5
♣ D-8-4-3 ♣ A-R-9-7-5

Aparent nu sînt probleme. Adversarii iau A de caro şi o cupă, după care tragem atuurile şi, dacă ele nu stau 4/0, după 3 levate de atu, va rămîne un tai jos pentru a treia pică mică şi 2 taiuri în mînă pentru cupele minore de pe masă. Contractul este realizabil. Prima surpriză de semnalat ar fi 4/0 la atu.

A doua ar fi atac de caro în singleton, deci distribuţie pe caro (1/4) cu A la Est, deci revenire imediată în caro, Vest taie. Evident taiul anulează eventuala surpriză de 4/0 pe atu.

Al treilea exemplu

(N) ♠ 10-9-3 (S) ♠ A-D-V-4
♥ R-6 ♥ A-5-2
♦ 8-6-3 ♦ A-R-D-4-2
♣ V-7-6-4-2 ♣ 3

Se joacă 5 caro, aparent simplu : cedăm 1 treflă şi o pică (dacă impasul nu reuşeşte). Cupa se va juca cu R de jos, apoi A din mînă, urmat de tai de cupă mică jos. Dar atenţie, axa are un singleton, iar teoria spune că adversarii pot avea şi ei unul. Un tai pe majora de cupă ne face să pierdem contractul. Deci cel mai eficient

este să extragem două tururi de atu, încercînd să evităm pe cît posibil surprizele. Dacă pica a fost în singleton la Vest, dar acesta nu are decît două atuuri, e bine. În fond singura şansă este să avem atuurile distribuite la adversari 2/3 sau 3/2, căci 4/1, sau mai rău 5/0 pe atu le asigură acestora încă o levată pe un atu majorat, deci pierdem contractul.

Din cele trei exemple se desprind 3 situaţii pe care tebuie să le luăm în consideraţie la stabilirea planului de joc :

— extragerea atuurilor după efectuarea taiurilor ;

— extragerea atuurilor înainte de efectuarea taiurilor ;

— extragerea parţială a atuurilor, după care tai şi extragere în continuare.

În cazul unui atu egal repartizat în cele 2 mîini ale axei ofensive, de exemplu 4/4 alegem una dintre mîini pe care o vom folosi pentru tai. Desigur, ea trebuie să aibă posibilităţi de tai, deci una sau, şi mai bine, două culori scurte ; dacă am ales, trebuie să fim consecvenţi. Un alt element al deciziei este valoarea cărţilor din care e compusă culoarea de atu. Este mai puţin avantajos să tai cu cărţi mari, deci principiul ar fi — tai din mîna mai slabă, pentru a păstra atuurile mari în cealaltă mînă cu care vom putea extrage mai comod atuurile axei adverse.

Iată un exemplu

(N) ♠	D-V-5	(S) ♠	A-10-7
♥	A-3	♥	R-10-7-4
♦	R-D-6-2	♦	7-4
♣	A-10-9-3	♣	D-7-5-2

Încercăm în Sud un contract modest de 3 trefle.

O primă constatare : cupa e în 6, deci s-ar putea să ne reuşească 2 taiuri la Mort, dacă distribuţia nu e dez-

echilibrată. Pe de altă parte, s-ar putea tăia două carouri în mînă, după ce vom ceda o levată pe caro. Cum decidem ? Dacă tăiem cupa, va trebui să tăiem sigur 2 minore, în schimb pe caro s-ar putea să majorăm R-D, dacă A este la Vest (deci nu va mai fi nevoie decît de un tai). Pe de altă parte, trefla Sudului este mai „săracă" ; 10—9 de la Nord reprezintă 2 cărţi de perspectivă pentru extragerea atuului, mai ales că avem D la Sud. Deci decizia este : tai la Sud.

Situaţia de atu distribuit 4/4 este de obicei suficient de comodă pentru joc. Ce facem dacă licitaţia ne-a dus la un atu slab ? Acest lucru se întîmplă des, mai ales cînd onorurile sînt pe culori minore şi încercăm o manşă pe culoare majoră.

De obicei, în acest caz, un jucător mai puţin experimentat intră în panică şi încearcă tot felul de eschive, fie jucînd majorele din celelalte culori şi evident pierzîndu-le prin taiuri de la adversari, fie încercînd dificilul joc de dublu tai, despre care vom discuta mai tîrziu.

Slăbiciunea atuului, poate fi de 2 feluri

— Atuul este lung (distribuit 4/4), dar nu prea are onoruri

Exemplu :

(N) x-x-x-x (S) R-x-x-x

sau

(N) x-x-x-x (S) D-10-x-x

— Atuul este scurt (4/3 ; 5/2, ba uneori 4/2 ; 5/1).

Vom trece în revistă cele 2 situaţii neplăcute pe rînd.

Dacă atuul este slab este un motiv în plus de al juca, deoarece atuurile majore se fac oricum. Printre atuurile de la adversar mai există şi atuuri minore cu care se poate tăia. Prin tragere, în afara distribuţiilor excepţionale, pe fiecare levată se consumă 2 atuuri de la adversar.

(Şi de cîte ori nu s-au suprapus 2 atuuri majore ?!). Iată motivul pentru care planul recomandat este extragerea imediată a atuurilor.

Alt exemplu :

Se vor juca 4 cupe şi atacul este 6 de treflă

(N)	♠	R-9-7	(S)	♠	A-V-5-2
	♥	9-7-4-3		♥	R-8-6-5
	♦	A-R-D-7-6		♦	8-5-2
	♣	4		♣	A-7

Perdantele sînt pe atu la care distribuţia 3/2 ar fi cea mai comodă. La distribuţia 4/1 sau 5/0, contractul este imposibil. Impasul la pică spre V, chiar reuşit, nu ajută prea mult. Va trebui să tăiem o treflă şi să sperăm într-o poziţie convenabilă (A de cupă în Vest). Deci atacul se preia cu A de treflă şi jucăm 5 de atu din mînă pe care îl vom ceda cu nonşalanţă. Indiferent de returul flancului, mergem la Mort pe R de pică (cel mai sigur) sau pe un caro, pentru a juca cupă spre R din mînă. Prin cedarea a 2-3 mîini pe atu contractul pare realizat.

Deci, cînd culoarea de atu este slabă, dar suficient de lungă şi avem culori de rezervă, extragem atuul.

Dacă atuul este scurt (4/3 ; 5/2), dar cu onoruri mari, principiul călăuzitor este : tai pe mîna mai scurtă pînă la epuizare, majorare de culoare şi impasuri.

Una din problemele planului de joc este valorificarea cît mai corectă a mîinii Mortului (presupus ceva mai slab) şi eventual promovarea cărţii lui. Extragem sau nu atuurile ? Avem veniri pe masă ? Oare cum e mai comodă majorarea ?

Există situaţii tipice în care trebuie să ne organizăm de aşa manieră jocul încît să avem o venire pe atu la Mort. Sînt foarte frecvente configuraţii de tipul

(N) ♠ R-7-3 (S) ♠ A-D-V-10-6
♥ A-R-9-8-6-3 ♥ 7-2
♦ V-3-2 ♦ D-5
♣ 9 ♣ R-V-4-2

Jucăm 4 pici şi Vest atacă atu.

Planul cu tai din scurt de atu nu pare cel mai indicat. Pentru tai de treflă, va trebui să cedăm o treflă ; adversarul probabil va scurta atuul, jos rămînînd o singură posibilitate de tai şi e destul de periculos jocul spre mînă din cupă (la 8 cupe pe axă, 3/2 fiind o distribuţie ideală). Mai mult decît atît, cele 2 levate perdante pe caro par inevitabile, deci nu avem şanse să realizăm contractul în acest mod.

Cealaltă cale pare să fie majorarea cupelor de la Mort, sperînd într-o distribuţie 3/2 şi făcînd un tai înainte de epuizarea venirii jos pe R de atu.

Deci, după atac de atu punem mic de la Mort, luăm cu A din mînă, jucăm D majoră de atu din mînă, după care jucăm o cupă mică spre A de la Mort, R de cupă şi a treia cupă tăiată în mînă, venim jos prin atu spre R de pică, pe următoarele 3 cupe defosăm din mînă două carouri şi o treflă mică. Urmează trefla mică de jos şi dacă Est pune A cedăm levata, altfel punem R. Oricum contractul este realizat.

Ideea majorării unei culori a mortului desprinsă şi şi din exemplul precedent, este strîns legată de momentul şi modul în care jucăm atuul. Se poate ivi o excepţie de la regula de tai din mîna cu atu mai scurt. Pentru majorarea cărţii Mortului, de multe ori sînt necesare cîteva veniri. Să le numărăm, în exemplul următor, în care se joacă 5 trefle şi vest a atacat 5 de atu :

(N) ♠ A-7-4-2 (S) ♠ R-5
♥ A-D-10-9-7-6 ♥ 3-2
♦ 5 ♦ R-7-4
♣ R-4-3 ♣ A-D-V-10-2

Venirile jos o pică, imediat, o cupă, sigur şi încă una, posibil, (prin impas la D dacă reuşeşte, dar care nu e suficient pentru majorarea cupei). După o mînă de caro putem spera chiar la 2 veniri prin tai de caro (dacă nu am jucat atuul).

O idee valoroasă în acest caz este să încercăm într-adevăr majorarea cupei pe care să defosăm perdantele de caro, în loc să le tăiem. Deci, vom lua în Sud levata atacată pe treflă, vom juca primul impas pe cupă spre D şi, indiferent de retur, evident exceptînd un joc în treflă, după recuperare, vom juca din nou cupă, luată cu A de jos, după care vom tăia cu atu mare din mînă (pentru siguranță) a treia cupă de jos. În principiu cupa s-a majorat ; dacă nu, venim jos pe A de pică şi mai tăiem o cupă rămînînd încă o cupă majoră jos la care vom veni după două levate de atu (prima cu A din mînă, a doua cu R de treflă jos).

Conservarea taiurilor de la Mort a servit în acest caz la asigurarea venirilor jos, deci, cînd există o cu culoare lungă şi puternică la Mort, atuurile acestuia se conservă ca mijloc de a relua mîna şi deseori.ca un control al altei culori (în cazul nostru caro).

În exemplul precedent, prin extragerea prematură a atuurilor, adversarii ar fi realizat 3 levate la treflă (dacă A este la Vest) şi o levată la cupă dacă R de cupă este la Est. Regula este că atunci cînd facem un plan bazat pe majorarea unei culori puternice, trebuie să păstrăm alături de ea cît mai multe veniri.

Deoarece apar două reguli contradictorii în cele două metode de joc (tai din atu scurt şi menținerea atuurilor la Mort cînd acesta are culoare majorabilă), decizia trebuie luată în momentul stabilirii planului de joc şi nu mai tîrziu.

Jocul de dublu-tai (tai în cruce)

Planul de joc în maniera dublu-tai este diferit față de planul de joc obișnuit la jocul pe atu. Ideea jocului de dublu-tai este de a valorifica lungimi deosebite aflate în fața unor doubletonuri, singletonuri sau chiar șicane, prin tai. Evident, este necesar să existe o reciprocitate între cele 2 mîini ale axei, deci pe o culoare cu lungime la Mort, scurtime în mînă și similar, pe altă culoare, lungime în mînă și scurtime la Mort. Cînd vom recurge la jocul dublu-tai, lungimile în general nu vor fi majore sau majorabile. Dacă există astfel de condiții ne putem gîndi la seducătorul plan de joc prin dublu-tai.

Va trebui să numărăm mai întîi levatele cîștigătoare ca la contractele de FA și nu perdantele așa cum am recomandat la jocul de culoare.

Încercăm să obținem cît mai multe levate prin tai; nu vom trage atuul, dar probabil axa defensivă va avea grijă de acest lucru, cînd va lua mîna.

Deci se prefigurează maniera de joc. Vom juca majorele înainte de a începe jocul de dublu-tai, pentru că altfel jucătorii experimentați de pe axa defensivă vor ataca imediat atu și deoarece taiurile le vom face succesiv cu atuuri mici și apoi din ce în ce mai mari. Dar la un astfel de joc, flancurile vor începe să defoseze păstrîndu-și propriile atuuri. Și atunci, spre finalul jocului, s-ar putea ca niște majore nejucate la timp să fie tăiate. Ideal este ca în final să ajungem să tăiem cu onorurile mari de atu.

Exemplu:

(N)	♠	x	(S)	♠	A-D-9-x-x-x-
	♥	R-8-x-x		♥	A-10-9-x
	♦	A-R-x		♦	10-x-x
	♣	R-x-x-x-x		♣	x

Sud joacă 4 cupe, atac 3 de caro.

Cartea sugerează posibilitatea unui joc la dublu-tai.

Cu 2 singletonuri împărţite între parteneri care au în faţă culori în 5, dintre care una singură (pica) cu unele şanse de majorare, atuuri suficiente şi egal împărţite, se pare că maniera ideală va fi jocul de dublu-tai.

Să numărărm levatele cîştigătoare:

— 3 majore — (A, R de caro, A de pică) ;

— o levată pe A (sau R de atu) la jocul adversarului în cupă ;

— 3 taiuri de pică la Mort ;

— 3 taiuri de treflă în mînă.

Total = 10 levate.

Pericolul este ca distribuţia la pică şi/sau la treflă să fie mai excentrică (5/2 sau 6/1) şi onorurile pe atu să fie distribuite favorabil axei defensive.

Se poate intui dificultatea unui astfel de joc. Un supra-tai din partea adversarilor, cu revenire în atu, reduce posibilităţile de cîştig ale axei ofensive cu 2 levate.

Alte cîteva observaţii la exemplul precedent:

După preluarea atacului cu R de caro, se revine în mînă spre A de pică, fără impas, şi se joacă mic de treflă spre R de la Mort. În 50% din cazuri impasul nu reuşeşte şi atunci Estul, care a luat cu Asul, de treflă, joacă atu (aşa cum cere cartea), Sud pune mic de cupă şi obligă Vestul să majoreze cu V sau D, Mortul ia cu R ; dacă Vest nu majorează, Nordul preia cu 8 de cupă. Acum jocul de dublu-tai este pregătit. Prima indicaţie din schiţa de joc spune să jucăm întîi majorele şi acest lucru este foarte important. Deci, Mortul va juca A de caro, după care se taie treflă la Sud şi pică la Nord, începînd cu atuurile mici şi se merge crescendo spre cele mari. Nu trebuie să intrăm în panică şi să tăiem cu atuuri mai mari ; acesta e un mijloc sigur de a pierde.

De asemenea, nu trebuie să cedăm mîna înainte de a ne raliza planul de tai.

În exemplul nostru impasul prin D de pică poate să coste mult, căci în caz de nereuşită, adversarul ar juca imediat atu. Dacă din calculele iniţiale ar fi rezultat 9 şi nu 10 levate, s-ar fi impus impasul cu D de pică.

Noţiuni despre numărarea perdantelor şi prezentarea principalelor posibilităţi de utilizare a atuurilor

Avem deja cîteva noţiuni de „timing" Dar ce se înţelege prin „timing" ? O definiţie mai personală ar fi „planificarea fazelor de realizare ale unui contract" Deci, cu alte cuvinte, ordinea utilizării mijloacelor de care dispunem pentru a reduce numărul de perdante.

Mijloacele sînt destul de clare : taiul perdantelor, defosa prin tehnicile cunoscute : impas, jocul în secvenţă etc. La toate acestea se adaugă mijloacele de circulaţie, deci de stabilire a comunicaţiilor între mîini pe axa pe care jucăm (circulaţia), respectiv de reducere acestor comunicaţii, de obicei ale axei adverse, prin cedări de levată, dar uneori şi pe propria axă (aşa-numitele „deblocări") şi, bineînţeles extragrea atuurilor de la adversari.

Iată un exemplu simplu în care se aplică succesiv mijloacele de diminuare a perdantelor :

(N)	♠	A-6	(S)	♠	R-D-V-8-5-3
	♥	R-3-2		♥	D-10-7-6
	♦	10-8-7-4		♦	A-9
	♣	A-9-4-3		♣	R

Contactul este de 4 pici jucat de Sud şi primeşte atac din vest, R de caro.

Aparent sînt 4 perdante, una pe caro şi 3 pe cupă. Declarantul preia cu A de caro, după care joacă R de

treflă şi mic de pică, luat cu A de la Mort. Acum e momentul ca declarantul să defoseze repede perdanta de caro pe A de treflă **(defosa unei perdante din mîna cu multe atuuri pe o majoră din mîna scurtă în atu).** Declarantul preia mîna prin atu şi mai joacă unul sau două atuuri în funcţie de distribuţie **(extragerea atuurilor de la adversar),** după care joacă cupă mică spre R **(majorarea culorii),** sperînd în A la Vest, ceea ce i-ar permite un nou impas spre furşetă D-10 din mînă. Chiar dacă pierde impasurile, pe cupă a pierdut numai 2 levate şi nici una pe caro, deci contractul, a fost realizat.

Un alt exemplu

(N) ♠	R-5	(S) ♠	D-9-4
♥	R-7-3	♥	A-D-8-6-2
♦	D-9-6-5	♦	10
♣	V-8-4-2	♣	R-D-7-6

Contractul jucat de Sud este 4 cupe ; atac 5 de cupă (deci atac în atu !).

Numărăm perdantele : 0 sau una pe atu în funcţie de distribuţie, 3/2 sau 4/1 (nu ne gîndim la 5/0) ; două pe pică ; una la caro şi două la treflă, deci un bilanţ cam sumbru ; 6 perdante din 3 permise.

După ce Nord ia cu R de cupă, apoi joacă R de pică **(pregătirea taiului de pică la Mort),** axa defensivă ia şi rejoacă atu, Sud ia cu A de cupă şi joacă D de pică şi apoi mic de pică pe care-l taie cu ultimul atu de la Mort **(tai din mîna scurtă în atu)** ; se joacă apoi mic de treflă din mînă **(majorarea culorii)** şi dacă declarantul nu cedează mîna (a doua levată pierdută), trage A de atu, după care se ocupă în continuare de majorarea treflei, cedînd oricum A de treflă şi un singur caro.

Remarcăm că s-a respectat indicaţia de a nu încerca taiul de caro în mînă **(taiul din atu scurt),** căci în fond acest lucru nu modifică numărul de perdante.

În legătură cu „timing“-ul se pot face unele observaţii există impasuri urgente şi mai puţin urgente. Atunci cînd pregătirea unei defose se face prin impas spre o culoare care se majorează prin acest impas, el este urgent, defosele vor permite evitarea altor impasuri. De obicei, impasurile în culori scurte, nu sînt urgente. Ele vor deveni deseori inutile pe parcursul jocului, fie prin defose, fie prin jocul adversarului. De fapt, în general, impasul este util dacă în urma lui majorăm cărţile mai mici.

3.3.6 REZUMAT AL VARIANTELOR DE PLAN DE JOC ÎN JOCUL PE CULOARE DE ATU

Manevre utilizate

1. extragerea atuurilor ;
2. taiul în mîna cu scurtime ;
3. taiul dirijat spre mîna cu atuuri mai puţine (valorificare de atu) ;
4. majorarea culorilor ;
5. crearea posibilităţilor de tai (la dublu-tai) ;
6. impasuri pe culori scurte ;
7. jocul majorelor ;
8. tai încrucişat (dublu-tai) în crescendo ;
9. deblocarea unor culori.

Elemente de urmărit

1. levate perdante ;
2. levate cîştigătoare (la dublu-tai) ;
3. distribuţia atuurilor
4. scurtimi (Doubleton, singleton, şicană), locul şi lungimea lor în mîna opusă ;
5. culori majorabile ;
6. posibilităţi de defosă ;
7. aprecierea distribuţiei la adversar din licitaţie şi din configuraţia axei proprii.

3.3.7 VARIANTE DE PLAN DE JOC

Planul tam

1. **Tai** din mîna cu scurtime ;
2. Extragere **atuuri** ;
3. **Majorarea** culorii.

Condiții de aplicare :

a) atuul mai scurt la Mort ;

b) scurtime la Mort (singleton sau doubleton) cu lungime moderată în mînă, fără posibilități sigure de majorare ;

c) posibilități de venire sigură în mînă (pentru evitarea impasurilor) ;

d) culoarea majorabilă (la Mort sau în mînă).

Este planul cel mai frecvent utilizabil. Taiul se face înainte de extragerea atuurilor adverse, deoarece Mortul nu are suficiente atuuri pentru ca după extragere să mai poată tăia.

2. **Planul AMT**

1. Extragere **atuuri.**
2. **Majorare** culori.
3. **Tai** din mîna scurtă.

Condiții de aplicare :

a) Atu suficient de lung la Mort pentru a permite taiuri după extragere.

b) Scurtimi la Mort sau posibilităţi de reducere după majorarea culorilor.

c) Culoare de rezervă majorabilă.

Este un plan simplu, frecvent utilizat. Extragerea atuurilor nu pune în pericol jocul de tai. După extragerea atuurilor, nu se trece la tai, atuurile rămase facilitînd circulaţia.

3. **Planul MA**

1. **Majorarea** unei culori lungi din mînă.
2. Extragerea **atuurilor.**

Condiţii de aplicare:

a) Atu suficient de lung în ambele mîini (mai scurt eventual la Mort).

b) Culoare lungă în mînă, majorabilă cu scurtime la Mort.

c) Mortul, destul de slab.

Majorarea culorii din mînă se face cu ajutorul taiurilor de la Mort. Sînt posibile şi taiuri din mînă pentru comunicaţie (dacă acest lucru e necesar).

4. **Planul AMI**

1. Extragerea **atuurilor.**
2. **Majorarea** unei lungimi relative din mînă.
3. **Impasuri** pe culoare relativ scurtă.

Condiţii de aplicare:

a) Nu există posibilităţi de majorare sau taiuri la Mort (mîna distribuită uniform).

b) Cartea necesită impasuri.

c) Culoarea majorabilă nu este foarte lungă.

d) Atuul puternic, posibil inegal distribuit.

O distribuţie uniformă nu permite taiuri sau majorarea unei lungimi deosebite dar impasurile reuşite permit defosarea unor perdante. Prioritatea este totuşi majorarea unei lungimi relative, „bine garnisită“ cu cărţi intermediare.

5. **Planul mA**

1. **Majorarea** unei culori lungi a Mortului.
2. Extragerea **atuurilor.**

Condiţii de aplicare

a) Mortul are o culoare majorabilă rapid (secvenţă), chiar cu riscul de tai de la adversar.

b) Mortul nu are scurtimi deosebite care să permită tai.

c) Mortul mai dispune de o venire sigură după majorare.

Se va evita, la început, tăierea cu atu scurt de la Mort. Atuul va fi păstrat pînă după majorarea culorii şi va fi utilizat, fie pentru retur, fie pentru tai de perdante din mînă.

6. **Planul Am**

1. Extragerea **atuurilor.**
2. **Majorarea** culorii lungi a Mortului.

Condiţii de aplicare :

a) Mortul are o culoare lungă majoră sau majorabilă rapid.

b) Mortul are şi el lungime suficientă pentru atu pentru a se putea asigura circulaţia.

Planul este asemănător planului MA, dar configuraţia atuului la Mort permite un joc mai sigur (prin extragerea prealabilă a atuurilor). Se renunţă la taiul

inițial în culoarea scurtă a Mortului, deoarece există pericolul ca majora sau majorabila lungă a Mortului să fie tăiată de adversar. Deci se scot mai întîi atuurile.

7. **Planul Dt (dublu-tai)**

1. Pregătirea posibilităților de tai din mînă și de la Mort.
2. Jocul majorelor pe toate culorile exceptînd atuul.
3. Taiul alternativ la Mort și în mînă prin atuuri în crescendo.

Condiții de aplicare :

a) Distribuția neechilibrată cu scurtimi în fața unor culori relativ lungi nemajorabile.

b) Majore pe a doua și a treia culoare.

c) Atuuri suficiente și egal repartizate între declarant și Mort.

d) Rezultatul numărării perdantelor, total nesatisfăcător.

Este indicat ca planul să fie respectat întocmai. Atragem atenția asupra jocului majorelor, imediat după obținerea condițiilor de dublu tai, altfel existînd pericolul tăierii lor de către adversari. De asemenea, nu se va renunța decît în cazuri cu totul excepționale la taiul crescendo (întîi atu mic apoi din ce în ce mai mare).

3.3.8 EXEMPLE DE PLAN DE JOC LA JOCUL ÎN CULOARE

Exemplul 1 :

(N) ♠ R-9-7-4-2	(S) ♠ A-3
♥ V-8-4-3	♥ A-R-D-6-2
♦ V-5-4	♦ D-10-9-3
♣ 3	♣ R-4

Sud joacă 4 cupe, atac 10 de pică.

Calculul perdantelor :

pică: 0

caro: 2 perdante (A şi B) restul, secvenţă combinată

treflă: 2 perdante

cupă: 0

TOTAL : 4 perdante

Planul de joc : există 2 trefle perdante, dacă A de treflă e plasat defavorabil (la Vest) ; dar singletonul Mortului va permite un tai. Atacul în 10 de pică al Vestului poate însemna un singleton sau încă un 9. Pe caro, unde axa are 7 cărţi, s-ar putea să fie o distribuţie 4/2 la adversari, sau chiar mai rău. Deci, jocul imediat pentru tai de treflă poate fi periculos, deoarece dacă adversarii iau prima treflă (şi o iau aproape sigur) şi continuă pică, cu tai din Vest, cu cele două carouri perdante se pierde contractul.

Deci planul de joc este de tipul AMT.

După capturarea atacului se joacă imediat atu (probabil de 3 ori) apoi se joacă pentru majorarea culorii

anexe bune (caro), cedînd A şi R ; în fine, după pierderea unei trefle, chiar dacă A de treflă a fost la Vest, se taie următoarea treflă din mînă la Mort.

Exemplul 2 :

(N) ♠	9-7	(S) ♠	A-3
♥	R-6-2	♥	A-D-V-8-3
♦	D-V-10-7-2	♦	9-4
♣	5-4-2	♣	A-R-9-3

Sud joacă 4 cupe.

Calculul perdantelor

pică 1 perdantă

caro : 2 perdante (9 şi 4 — facem abstracţie de Mort)

treflă : 2 perdante

cupă : 0 (în principiu 0; dacă adversarii nu au distribuţie 5/0)

TOTAL : 5 perdante

Planul de joc :

Se poate elimina o perdantă pe treflă, fie dacă distribuţia la adversari este 3/3, fie printr-un tai la Mort cu R. Dar acest plan nu e viabil deoarece rămîn 4 perdante ; o pică, două carouri şi o treflă. Deci, va trebui majorat caroul de la Mort şi după majorare se pot defosa două trefle perdante. Dar, atenţie ! Singura venire la Mort este R de atu. Deci, este indispensabil să găsim cupele distribuite 3/2 la adversari, căci altfel, cu atu 4/1 la axa defensivă caroul va fi tăiat. E foarte puţin probabil ca cele 4 atuuri să fie însoţite de 4 carouri.

Deci planul de joc este de tip MA.

Se ia atacul de pică cu A din Sud pentru a juca în continuare caro. Dacă adversarii după A (sau R) de caro mai obţin o levată pe pică, ei vor juca cel mai probabil treflă, capturată din Sud, care va juca 2 atuuri mari din mînă pentru mai multă siguranţă, apoi caro, pe care îl cedează pentru ultima oară. Orice atac în continuare permite cîştigarea donei.

Dacă adversarii, după 2 tururi de caro, rejoacă ei această culoare, va trebui să se taie sus pentru a evita un supratai al adversarului.

Exemplul 3 :

Sud joacă 4 cupe, atac R de caro.

(N)	♠ 7	(S)	♠ A-9-5-4
	♥ A-10-7-6		♥ R-V-5-3
	♦ 5-4-2		♦ A-9-8-6
	♣ V-8-5-3-2		♣ A

Există două singletonuri, cîte unul în fiecare mînă, un Mort suficient de lung în atu, culori lungi în fața singletonurilor, există elemente pentru joc de dublu-tai, cu atît mai mult cu cît bilanțul perdantelor este prea puțin încurajator 3 la pică, 3 la caro, 1 la cupă.

Numărăm levatele cîștigătoare în ideea dublu-taiului 3 levate pe 3 A, 3 pici tăiate la Mort și 2 trefle tăiate în mînă, A și R de atu, deci 10 levate.

Teoria planului de joc de dublu-tai indică următoarea metodă

— Deschiderea posibilităților de tai din mînă și de la Mort.

— Jocul majorelor.

— Taiul alternativ cu atuuri în crescendo.

Atac, A de caro. Se deblochează trefla jucînd A din mînă, apoi A de pică, pentru a permite taiul de pică în continuare și apoi dublu-tai. Foarte probabil că, în final, un adversar va fi nevoit să taie cu un atu major, un caro major al partenerului.

3.4 JOCUL AXEI DEFENSIVE

Pînă acum s-a studiat manevrarea cărţilor prin optica declarantului. Declarantul are un mare avantaj DICTEAZĂ jocul Mortului. Pentru axa defensivă acest avantaj nu există. Fiecare component al echipei are drepturi depline asupra propriei mîini, iar informaţiile despre relăţiile dintre cărţile axei sînt greu de precizat, oricum, cu un înalt grad de incertitudine.

Există totuşi surse de informaţii, care pot şi trebuie să fie folosite în jocul defensiv. Acestea sînt

1. Licitaţia.
2. Apelurile şi semnalizările prin joc.
3. Maniera de joc a declarantului.
4. Cartea Mortului.

În practică, se constată că numai jucătorii foarte experimentaţi utilizează toate aceste surse, de informaţii. În special, se neglijează urmărirea în permanenţă a manierei de joc a declarantului, care poate spune multe. Fiecare carte jucată de acesta, aduce flancului o nouă informaţie sau confirmarea unei supoziţii.

Dintre toate informaţiile, cele mai precise sînt cele de apel şi semnalizare prin joc.

APEL ŞI SEMNALIZĂRI

Există 7 cazuri diferite de apel şi semnalizare. În fiecare dintre aceste cazuri, cărţile se vor juca într-o ordine precis stabilită, în scopul tansmiterii către partener al unui maximum de informaţii

1. Atacul ordinea în care se joacă cărţile din culoarea atacată. Aceeaşi convenţie se aplică de cele mai multe ori şi la contraatac).
2. Apel sau refuz într-o culoare jucată de partener.
3. Semnalizarea impar/par pe o culoare jucată de declarant.
4. Semnalizare par/impar pe atu.
5. Apel sau refuz în culoarea jucată de partener la FA, combinat cu indicarea numărului de cărţi.
6. Semnalizare prin defose pe culoarea jucată (mai ales pe culoarea jucată de partener).

Modul efectiv de semnalizare face parte integrantă din sistemul de licitaţie, deci nu-l vom prezenta aici.

JOCUL DE LEVATĂ AL AXEI DEFENSIVE

În acest capitol vom utiliza termenul de „joc al axei defensive“ alternativ cu „joc al apărării“ sau „joc al flancului“.

Cei 3 termeni sînt sinonimi, aşa cum „jocul pe axa ofensivă“ este sinonim cu „jocul declarantului“.

Tactica axei defnsive se diferenţiază în 3 părţi importante :

1. Alegerea atacului (iniţial).
2. Alegera culorii cntraatacului optim.
3. Tactici aplicabile în funcţie de poziţia de joc, faţă de Mort, în cadrul unei levate.

ATACUL

Alegerea atcului

Atacul se consideră ca fiind prima carte apărută pe masă de la axa defensivă, după terminarea licitaţiei. Atacul are o mare importanţă în desfăşurarea jocului în continuare. Sînt multe contracte care par imposibile şi se pot cîştiga datorită unui atac greşit sau neinspirat şi, invers, contracte pierdute din atac.

De fapt, am atras atenţia că planul de joc al axei ofensive se face imediat după momentul atacului şi al depunerii cărţii Mortului, deci atacul influenţează, putînd fi chiar determinant pentru jocul practicat de declarant.

Licitaţia oferă de obicei elemente pentru alegerea atacului, dar nu întotdeauna. De exemplu, licitaţiile ofensive de forma 1 pică-4 pici sau 1 FA-3 FA nu oferă informaţii semnificative.

Cînd am discutat despre planurile de joc ale axei ofensive, am arătat că cele două mari categorii de planuri se concep diferit şi se confruntă cu probleme diferite. Jocul în contractele de FA este diferit de jocul în contracte pe culoare, deci este normal ca şi atacul să fie diferit.

1. Atacul în contractele de FA

Reguli comentate pe scurt

— Este indicat să se evite atacul în culorile licitate de adversari, mai ales dacă avem lungimi rezonabile pe aceste culori, chiar şi ţineri ; atacul în astfel de culori lămureşte cartea. Adversarul probabil va face un impas, sau chiar o cedare de levată şi va obţine informaţii despre situaţia culorii respective. Acelaşi lucru este valabil şi în cazul în care din licitaţie a rezultat că partenerul nostru ţine o culoare licitată de axa declarantului. Lăsaţi-l pe declarant să rezolve problema.

— Se atacă din culoarea lungă a mîinii, dar cu discernămînt. Atacul din culoarea lungă este aplicat automat de majoritatea începătorilor care ştiu prin tradiţie că la jocul de FA se atacă a patra carte din culoarea cea mai lungă. De multe ori regula clasică este rodnică, dar trebuie comentată puţin. Dacă mîna din care se atacă nu mai are posibilităţi de reluare a unei alte levate, e mai bine să încercăm promovarea unei alte culori. Cînd vorbim de posibilităţi de reluare nu ne referim neapărat la o altă culoare. De exemplu o

culoare A-D-x-x-x are ea însăși una sau chiar două ţineri, deci atacul poate fi util. Chiar o culoare A-x-x-x-x poate asigura o revenire prin A păstrat cu grijă pînă la momentul oportun.

Cînd culoarea lungă este în 4, de exemplu 10-x-x-x sau V-x-x-x sau chiar D-x-x-x, se va evita atacul în ea, deoarece şansele ei de majorare în flanc sînt destul de mici şi efectul poate fi pierderea gărzii din cauza atacului.

În concluzie este indicat atacul într-o culoare în 5 sau mai multe cărţi, dacă există reprize în mînă şi dacă adversarii nu au licitat-o.

— Aveţi încredere în partener ! Dacă nu se prefigurează un atac mai bun, atacaţi în culoarea licitată de partener (dacă el a făcut acest lucru).

Justificările post-mortem de genul „nu am atacat în culoarea partenerului deoarece adversarul a indicat prin licitaţie ţinere", sînt copilăreşti. Mulţi jucători licitează 3 FA cu o singură ţinere în culoarea licitată de adversari, contractul acesta fiind deseori un refugiu în cazul nepotrivirii pe culoare (misfit). În aceeaşi ordine de idei, în momentul atacului se poate medita asupra unei probleme: atacăm în favoarea propriei cărţi lungi sau în favoarea cărţii partenerului ?

— Dacă lungimea din mîna care atacă nu permite o majorare facilă şi nu avem suficiente reprize, este deseori util atacul într-o culoare scurtă, care s-ar putea să fie bună la partener. Este situaţia clară în care mîna din care se atacă este slabă (cu puncte puţine), diferenţa de puncte de pe axă fiind „masată" la partener. Dacă vom avea şansa să nimerim într-o culoare lungă, majorabilă, a partenerului, vom utiliza în continuare repriza noastră pentru continuarea majorării acestei culori.

— Prioritate pentru atacul în culori majore. În toate cazurile, se atacă într-o culoare despre care adversarii

nu au vorbit. O culoare majoră despre care nu s-a vorbit are şanse mari să fie majorabilă pe axa defensivă. Să nu uităm, contractele în culori majore sînt preferabile contractelor de FA, acestea din urmă avînd de obicei grade mai mari de nedeterminare, deci se poate presupune că majora nedeclarată de axa ofensivă e mai slabă. Oricum nici unul din adversari nu are lungime. Atunci cînd cei 2 adversari au declarat toate culorile (de obicei fiecare cîte două), nu putem respecta principiul enunţat la începutul discuţiei. E bine să atacăm într-una din culorile licitate de Mort, dar în cea mai scurtă, probabil cea de-a doua, oricum, vom putea deduce aceasta din sistemul de licitaţie aplicat.

Cînd atacăm într-o culoare scurtă, nu are prea mare importanţă ce atacăm, totuşi, ca regulă generală, din onor în trei vom ataca mic, chiar în culori cu R-V-x sau D-x-x. Sînt foarte rare cazurile în care un astfel de atac într-o culoare nedeclarată de axa ofensivă este slab, deoarece în cele mai multe cazuri veţi cădea peste o culoare lungă a partenerului.

— Lungimea din mîna de atac corespunde de cele mai multe ori unei scurtimi în mîna partenerului. Dacă adversarii joacă un contract de FA, în principiu, au cît de cît o distribuţie regulată, fără lungimi mai mari de 5 cărţi. Dacă atacaţi dintr-o culoare în 4 aveţi puţine şanse să găsiţi 5 sau chiar 4 cărţi la partener şi în plus, chiar şi aşa, culoarea este slabă şi nu veţi reuşi să majoraţi mai mult de 1—2 cărţi.

La atacul în contracte de FA, altele decît 3 FA, raţionamentul este puţin diferit.

La şlemuri pe FA atacaţi prudent ! La astfel de contracte, interesul se reduce la obţinerea a 1, 2 levate. Atacul în A este obligatoriu numai la 7 FA. Recomandăm un atac prudent, nu în lungime, deoarece şansele de

majorare sînt mici, ci mai degrabă într-o culoare tare a axei ofensive (licitată ca atare) sau chiar un atac viclean într-o secvenţă mică sau chiar falsă. (Exemplu V-10-9 sau 10-9-7). Foarte slab este atacul dintr-o lungime, D-x-x-x-x sau chiar D-V-x-x-x, deoarece reduce foarte mult şansele de majorare a D.

Nu atacaţi niciodată din culoarea lungă dacă ea nu are onoruri mari şi legate (cum ar fi R-D-V sau D-V-10). Deci, la şlem, lăsaţi-l pe adversar să-şi facă propriile impasuri, fără să-l ajutaţi.

Regula lui 11

Se utilzează în jocul de FA cînd atacul este a patra din culoarea cea mai bună. Regula e simplă şi permite stabilirea numărului de cărţi superioare atacului, pe care le posedă declarantul.

Valoarea cărţii atacate se scade din cifra 11. Apoi Estul numără cîte cărţi superioare cărţii de atac are Mortul, scade acest număr din rezultatul scăderii anterioare, apoi numără propriile cărţi superioare atacului şi le scade din rezultatul ultimei scăderi. Rezultatul final este numărul de cărţi superioare atacului, pe care declarantul le posedă. Din nefericire, acelaşi calcul îl poate face declarantul, determinînd astfel configuraţia cărţii din stînga Mortului.

2. Atacul la contracte pe culoare

Atacul în doubleten (mare, mic) era considerat indicat, deoarece deschidea posibilităţile de tai în mîna atacantului. Datorită tradiţiei, mulţi jucători îl practică şi acum. Totuşi, de cele mai multe ori atacul în doubleton nu este bun.

În capitolul referitor la planurile de joc la contractele pe culoare, am arătat că una din tehnicile de bază este majorarea de către declarant, a unor culori lungi. De fapt, este vorba de o cursă pentru majorarea de culori, cu participanții celor două axe. De obicei, declarantul încearcă să-şi majoreze o culoare la Mort, pe care va încerca să-şi defoseze perdante din mînă.

Cînd atacaţi din doubleton într-o culoare licitată de partener, nu puteţi spera că partenerul este suficient de tare în această culoare ca să împiedice majorarea ei. Dimpotrivă, e mai probabil ca acesta să fie culoarea lungă pe care declarantul va încerca să o majoreze. Atacînd în ea, îi faceţi jocul şi întîrziaţi eventuala majorare a unei culori a propriei axe.

Atacul ideal este o culoare chiar mai scurtă dar puternică. De exemplu R-D-V. Vom discuta în acest capitol cum se atacă pentru a găsi o culoare, posibil tare, în cele 2 mîini ale axei defensive.

Atacul în doubleton se face numai în condiţii determinate.

În primul rînd, atacul în doubleton este justificat de interesul pentru tai în mîna de atac, deci existenţa unor atuuri corespunzătoare.

De exemplu A-x-x sau R-x-x şi nu A-10-x-x sau D-x-x pe culoarea de atu, ultimele 2 situaţii impunînd păstrarea gărzii pentru majorarare. (Această analiză este parţial valabilă şi pentru atacul în singleton, dar cu unele diferenţe). În fine, trebuie să avem posibilitatea să cedăm mîna partenerului, ca acesta, după epuizarea doubletonului, să poată să ne servească taiul.

Există şi excepţii, dar care ţin prea mult de domeniul şansei ; de exemplu : culoarea doubletonului are la partener A-R-x, sau la atac cu A din A-x, găsim la partener R-x-x-x.

Nu atacaţi în lungul Mortului! Atacul din dreapta Mortului, în culoarea lui tare, este avantajos cînd adversarii au de făcut impasuri. Dar cel mai adesea planul de joc corect al axei ofensive indică majorarea culorii lungi a Mortului. De ce să înceapă axa defensivă cu primii paşi ai planului de joc al adversarului? De cele mai multe ori atacul în lungul Mortului este dezastruos. Există uneori diferenţă între culori lungi şi culori tari. Mortul poate avea o culoare formată din 3 onoruri şi atacul în ea, va da de obicei satisfacţie axei defensive.

Nu atacaţi din 3 cărţi mici : culoarea fiind slabă pe axă, sau probabil slabă, s-ar putea să avantajăm majorarea pe axa ofensivă.

Nu atacaţi în A fără R alături. Atacul în A poate foarte uşor să majoreze un onor în mîna declarantului (de regulă R), onor care, la un alt joc, nu s-ar majora, fiind înainte de A. Nici atacul cu mic din A-x-x-x-x nu este prea inspirat la jocul în culoare spre deosebire de FA.

Ce posibilităţi au mai rămas? Iată-le

La jocul în culoare, este bine să atacăm într-o culoare tare. De exemplu : R din R-D-V sau D din D-V-10. Bineînţeles nu avem prea des într-o singură mînă secvenţe atît de puternice, dar împreună cu partenerul s-ar putea ca secvenţa să existe. Deci, este avantajos atacul într-o culoare mai scurtă, cu cel puţin 1—2 onoruri mijlocii.

Atacul de sub R este permis, ba chiar indicat! (evident dacă nu atacăm într-o culoare licitată de Mort sau dacă el este în 5 sau 6). Atacul de sub R a fost multă vreme blamat în cercurile de bridge. Se constată însă că, oricum este mult mai indicat decît atacul de sub A. Să nu uităm niciodată că scopul atacului este să începem să majorăm o culoare a axei şi să întîr-

ziem jocul de majorare a culorii lungi a axei ofensive. Deci, atacul în culoarea puternică a partenerului este ideal. Dar oare ştim care este culoarea lui bună? Nu întotdeauna, dar un partener valoros va licita o culoare pentru a dirija atacul.

Atacul în atu este deseori favorabil axei defensive. Am văzut că multe din planurile de joc încep cu taiuri din mîna cu atuuri mai puţine, de obicei a Mortului, sau oricum cu pregătirea acestor taiuri. Atacul în atu reduce cel puţin cu unu numărul de taiuri posibile. Ne orientăm şi după cartea proprie. Dacă distribuţia este inegală, pe principiul reciprocităţii, axa adversă va avea şi ea scurtimi, deci, probabil, ar fi optim pentru adversari un joc cu tai la Mort înainte de extragerea atuurilor. Totuşi, atacul în atu nu este întotdeauna „reţeta fericirii" De exemplu, atunci cînd axa ofensivă poate realiza un joc fără tai din scurtime, ci prin simpla majorare, a unei culori lungi la Mort, pe care defosează perdante din mînă. Acest plan de joc poate fi sugerat de licitaţie (dacă Mortul a repetat de 2 ori o culoare). Trebuie ţinut seama şi de ce avem în culoarea secundară, pe care adversarii vor încerca să o majoreze; dacă nu o ţinem, şansele de majorare sînt mai mari şi deci se impune un atac într-o culoare nedeclarată, planul axei defensive fiind majorarea rapidă a culorilor nedeclarate. În acest caz atacul în atu va favoriza declarantul care trebuie să extragă de la început atuurile, pentru a exploata culoarea declarată.

Atacul în atu nu trebuie să ofere „cadouri" pe atu. Mîna declarantului poate avea furşete şi la atac el va fi al patrulea. Deci, nu se va ataca în atu, dacă astfel se pun în pericol propriile onoruri (de exemplu, din D-x-x sau V-x-x-x).

La o licitaţie corectă, axa ofensivă are 8 atuuri. Deci atacul în singleton de atu nu este indicat. S-ar putea să distrugem garda unui V în patru al partenerului nostru. Singurele combinaţii care permit atacul în atu fără mari riscuri sînt 1 sau 2 atuuri mici, mic din A-x-x sau din R-x-x. În cazul repetării culorii de atu de către declarant se poate ataca în D din D-V-x.

3. Alegerea culorii contraatacului optim

Majoritatea celor afirmate în comentariul despre atac, sînt valabile pentru contraatacul axei defensive, deci pentru iniţierea unei levate în cursul jocului de către unul din coechipierii axei defensive, după ce a luat mîna.

Va trebui să jucăm atu, dacă vedem că jocul se bazează pe tai din mîna scurtă ; dacă se apreciază un plan de joc bazat pe majorarea unei culori, se va evita acest lucru.

Sînt 3 posibilităţi de contraatac

1. Jocul în atu pentru evitarea taiului din mîna scurtă.
2. Asumarea riscului de contraatac în culoarea periculoasă a axei proprii, cînd se ameninţă cu majorarea unei culori a adversarilor.
3. Evitarea acestui risc cînd nu se întrezăreşte nici un pericol de majorare.

Intenţia de joc în maniera de tai din mîna scurtă, se poate intui mai uşor acum decît la atac, cărţile Mortului fiind etalate. Să explicăm puţin ce înseamnă asumarea riscului.

Marele pericol al contraatacului

Există o noţiune greu asimilată de începători : orice culoare jucată de către axa defensivă poate să ofere declarantului mai multe levate decît dacă ar fi jucat el culoarea respectivă.

Exemplu :

(N) 10-6-4

D-9-3 (V) (E) R-8-7-5

(S) A-V-2

Dacă declarantul (Sud) joacă această culoare, nu poate face de 2 ori impasul deoarece nu are 9, deci oricum nu poate realiza decît o levată. La orice atac al flancului realizează 2 levate.

Deci, în general pentru axa defensivă este periculos jocul unei culori în care nu s-a mai jucat. Acesta este sensul asumării riscului la contraatac.

După ce partenerul a jucat deja o culoare este mai uşor de văzut dacă se poate rejuca fără risc, în funcţie de cărţile ieşite şi de eventualele semnalizări ulterioare.

Jucătorul din stînga Mortului contraatacă cu riscuri minime în slabul Mortului. Prin slab se înţelege o culoare de lungime maximum 4 cu nici un onor.

Exemplu :

♠ 8-6-4
♥ V-6-4-2
♦ 10-4-3
♣ A-R-5

♠ 10-5-3 ♠ R-V-9-2
♥ 9-7-3 (V) (E) ♥ A-5
♦ D-9-5 (S) ♦ R-8-6
♣ 9-8-6-4 ♣ D-10-7-3

♠ A-D-7
♥ R-D-10-8
♦ A-V-7-2
♣ V-2

Sud joacă 4 cupe, Vest atacă 7 de cupă (atac în atu !), pe care partenerul îl preia cu A. Care este contraatacul ? Est nu are nici un motiv să mai joace cupă, Mortul nu are nici o culoare scurtă. În schimb

are 2 trefle mari şi totuşi un onor (10) pe caro. Deci Est atacă 2 de pică (slabul Mortului), atac care nu-l favorizează pe declarant deoarece el putea face uşor impasul pe pică mai tîrziu, avînd 3 veniri la Mort (A-R de treflă şi V de cupă). Pe de altă parte un retur de treflă sau de caro din Est i-ar fi oferit cadou o levată. Numai atacul în pică pune contractul în dificultate, deoarece împiedică declarantul să defoseze o pică mică pe al patrulea caro din mînă. Se poate vedea, că pentru a-şi majora caroul, Sud va fi obligat să cedeze mîna de 2 ori, dacă joacă el însuşi culoarea, ceea ce va permite axei defensive să joace de fiecare dată pică şi deci să ia mîna, înainte ca declarantul să poată defosa o pică de la Mort.

Pentru jucătorul din dreapta Mortului (Vest) problema contraatacului este mai delicată deoarece nu vede cărţile mîinii a patra. În această poziţie se recomandă jocul în tarele Mortului, dar nu în lungimea lui, pentru a nu risca majorarea. Ne reamintim că în toate cazurile cînd vrem să evităm riscul, contraatacul dintr-un cap de secvenţă este cel mai de dorit.

Am văzut că flancul are interes să joace atu pentru a încerca să reducă posibilităţile de tai de la Mort, dar poate juca atu pentru simplul motiv că nu vrea să rişte prin jocul într-o altă culoare. Astfel, contraatacul este o metodă comodă de a ceda mîna declarantului.

Deci, a evita riscul înseamnă a lăsa declarantul să-şi manevreze singur culorile şi a nu-i favoriza impasurile jucîndu-le în locul lui.

Să vedem cînd este cazul să ne asumăm riscul, deci să jucăm o culoare nouă, cu riscul de a oferi declarantului levate în plus.

Cazul cel mai frecvent este cel al majorării unei culori a Mortului, care va permite defose de perdante din mînă.

Uneori, planul declarantului poate fi prevăzut la atac (inițial), pe baza licitației. La contraatac este mult mai ușor de prevăzut acest lucru, fie deoarece vedem la Mort o culoare ușor majorabilă, fie pentru că de la începutul jocului, declarantul se grăbește să joace o altă culoare, și nu atuul.

Acesta poate fi unul dintre cazurile în care e convenabil să ne asumăm riscul contraatacului căci, dacă nu se iau măsuri imediate, levatele pe care flancul putea să le facă în alte culori se pierd dacă declarantul reușește să-și majoreze culoarea sa. Declarantul va avea astfel timp să-și defoseze perdantele pe cărțile majorate. În cursa pentru majorare, axa defensivă va încerca să-și realizeze levatele posibile, înainte ca declarantul să-și defoseze perdantele.

Într-un astfel de moment, jucătorul din flanc, (care a luat mîna) trebuie să examineze cartea Mortului. În afara atuurilor și a culorii în curs de majorare, mai rămîn 2 culori. El va juca, într-una din aceste culori, practic orice : onoruri mari sau nu, din furșete sau nu. Este ultima șansă ! Probabil că jocul în culoarea în care Mortul expune cît mai multe perdante este indicat în aceste momente.

Se joacă așadar la momentul oportun și, ceea ce e mai important, atunci cînd am înțeles cartea adversarului. Realizarea primei levate pe flanc nu înseamnă automat jocul flancului în maniera prezentată mai sus. Accentuăm asupra acestui lucru, deoarece începătorii au această tendință, de a juca imediat majore, de frică să nu rămînă cu ele nejucate. Se mai întîmplă și așa, dar, în general, perdantele clare ale declarantului nu se pot „evapora" ! Dacă declarantul nu poate să-și defoseze perdantele pe cartea majorată a Mortului, acestea nu vor dispare și vor fi capturate în finalul jocului de cărțile

majore din flanc. Obținerea unui rezultat cît mai bun în flanc este facilitată prin așteptarea levatelor oferite de declarant, adică cedarea inițiativei acestuia prin jocul unei cărți neutre, pe care declarantul va trebui să o ia. Exceptînd cazul cînd majorarea amenințătoare este iminentă, așteptarea este cel mai bun lucru.

Tactici aplicabile la jocul de levată, în funcție de poziția față de Mort.

În poziția din dreapta Mortului (deci în Vest într-o donă jucată de Sud), jocul normal este mic pe mic și onor peste onor.

Regula e simplă dar nu se respectă decît atunci cînd e cazul. Onorul trebuie să-și îndeplinească rolul de carte mare (la jocul de levate s-a prezentat acest principiu). Cărțile mari trebuie să captureze cărțile mai mici ale declarantului, dar nu pe cele foarte mici. Dacă declarantul joacă mic și în poziția a doua puneți un onor mare, Mortul va pune cît mai mic și deci onorul mare nu va captura nimic interesant.

Exemplu :

R-8
(N)
A-7-3 (V) (E) V-10-9-6-2
(S)
D-5-4

Dacă Sud joacă mic și Vest în flanc pune A, Nord va pune 8 și axa ofensivă va mai realiza 2 levate pe R și D. Dacă ar fi așteptat un tur, A ar fi capturat R.

În poziția a doua, cu onoruri vecine se acoperă levata.

A-10-4
(N)
D-V-2 (V)

Cînd Sud joacă mic din mînă, se pune D (sau V), deoarece s-ar putea altfel ca 10 să fie suficient (R fiind în mînă) şi apoi urmează extragerea cu A şi R a celor 2 onoruri rămase la Vest. D acoperită cu A de la Mort va asigura protejarea lui V în doi împotriva oricărei situaţii pe această culoare.

Nu se măreşte însă culoarea întotdeauna cu onoruri vecine, în poziţia a doua.

Exemplu :

A-R-10-7-2
(N)

D-V-6 (V)

Declarantul care doreşte majorarea acestei culori joacă mic din mînă (Sud)! Vest pune 6 deoarece în această poziţie declarantul joacă mare din Nord, fie căutînd o repartiţie 2/2, fie cu 3 cărţi mici în mînă, încercînd să revină în mînă cu intenţia de a plasa 10 de la Nord dacă Vestul va furniza mic ; acesta este un joc de apărare clasic contra D-V-x-x la Est.

Onor pe onor

Principiul e acelaşi onorurile trebuie să-şi îndeplinească cît mai bine rolul.

Exemplu :

A-D-6
(N)

R-8-5 (V)

Sud joacă V din mîna ascunsă. Dacă Vest nu acoperă cu R, punînd 6 de la Mort, Sudul cîştigă levata şi continuă spre A-D, furşetă în care R este prins. Acoperirea lui V cu R dă o şansă de majorare a unui eventual 10 în 3 la Est.

Se pot da exemple în care e mai bine să nu jucăm onor pe onor. Cel mai simplu este cazul în care mîna nu are cărţi să continue impasul. Totuşi, în poziţia a doua, a acoperi onorul este, de cele mai multe ori, cel mai indicat lucru.

În poziţia din stînga Mortului regula de mic pe mic şi onor pe onor este în general foarte indicată. Poziţia din stînga este mai dificilă decît cea anterioară, deoarece următoarea carte, cea a declarantului este invizibilă.

Dacă Mortul are onoruri vecine, nu le acoperiţi la primul tur.

Exemplu :

D-V-6-3
(N)
(E) R-5-4

Dacă se joacă D de la Mort, Est nu trebuie să acopere ; el acoperă numai dacă se continuă cu V în turul al doilea. În acest fel protejează mai bine un eventual 10-x-x la Vest. Dacă la turul doi, Nord joacă mic, Est trebuie să furnizeze tot mic. Dacă Sud are de exemplu A-9-8, deci Vest 10-7-2 şi Est acoperă în primul tur D din Nord cu R, Sud ia cu A şi-i mai rămîne de făcut impasul cu 9 la 10 din Vest, spre V în Nord, deci 4 levate obţinute, avînd în vedere majorarea celei de-a patra cărţi a Mortului. Dacă Est nu acoperă D la primul tur, declarantul ia levata cu D şi poziţia devine :

V-6-3
(N)
10-7 (V) (E) R-5
(S)
A-9

Dacă Nord joacă V acoperit de R din Est şi A din Sud, atunci 10 la Vest rămîne major pentru turul următor. Dacă Nord joacă mic, Est pune mic, Vest alege acoperă cu 10 pe 9 din Sud sau defosează 7 pe A. În cel de-al doilea caz, rămîne R major la Est.

Nu puneţi onor la primul tur în culoare, dacă respectiva culoare are un onor în două cărţi. Acesta este una din greşelile frecvente. Punînd onorul, oferiţi un mare avantaj declarantului. Excepţiile sînt foarte rare. Iată un exemplu:

V-8-4-2
(N)
D-9-7 (V) (E) R-6
(S)
A-10-5-3

Dacă se joacă de la Mort (Nord) şi Est pune R, Sud nu va mai pierde decît o levată în această culoare: D din Vest. Dacă Est joacă mic (6), Sud va avea o problemă dificilă de rezolvat în turul al doilea, deoarece va avea 2 posibilităţi de joc. Sud va pune în mod sigur 10 la primul tur, pe care îl va lua D din Vest. Declarantul (sud) presupune două situaţii :

I.	II.
V-8-4	V-8-4
(N)	(N)
9-7 (V) (E) R	9 (V) (E) R-7
(S)	(S)
A-5-3	A-5-3
(reală)	(posibilă)

În poziţia I jocul corect (şi cîştigător) este A din mînă. În poziţia a II-a, trebuie jucat V la Mort. Oare va găsi declarantul jocul cel bun ?

În general, cu onoruri vecine e bine să acoperim o carte mică de la Mort.

Dar există şi cazuri în care e bine să aşteptăm turul al doilea.

Exemplu :

4-2
(N)
(E) V-10-9-6

Jucînd V pe 2 de la Mort, Est îşi protejează secvenţa. Dacă are însă D-V-x, iar R nu este la Mort, nu trebuie

în nici un caz să acoperim, căci declarantul poate avea A-R-10, ceea ce îi va permite să facă impasul la turul al doilea (aşa se joacă corect !). Pe de altă parte, dacă ceva din A-R-10 se află la Vest, acesta va realiza o levată.

În poziţia a treia înaintea Mortului, se foloseşte tactica de acoperire a cărţii furnizate de declarant. Văzînd ultima carte furnizată în levată, după jocul mîinii a iii-a, problema este foarte simplă şi în fond atacul porneşte de la partener, care probabil că ştie de ce joacă o anumită culoare, chiar atunci cînd impasează.

Nu este cazul să se acopere, decît dacă acest lucru e util. De asemenea, atenţie la cartea furnizată din două cărţi învecinate, deoarece reprezintă o indicaţie pentru jocul ulterior al partenerului.

Exemplu :

6-3-2
(N)
R-8-6-4 (V) (E) D-V-5
(S)
A-10-9

Vest joacă 4, Mortul, 2 şi Est, V (şi nu D) ; faptul că Sud preia cu A va informa pe Vest că Estul are D şi acesta va juca în consecinţă.

Dacă Mortul are un onor (R, D sau V) jocul de acoperire al Estului (mîna a III-a după Mort) va trebui să ţină seama de acest lucru şi să păstreze un onor superior celui de la Mort atîta timp cît acest lucru e posibil.

Exemplu :

R-6-3
(N)
4 (V) (E) A-V-7-2

Deci pe 4 se joacă mic de la Mort, Est acoperă cu V şi nu cu A. Dacă D este în mîna declarantului nu se poate împiedica realizarea unei levate, dar se vor face două dacă se joacă A înainte.

4. DEFINIŢII

Anunţ : Sinonim cu licitaţia.
Anunţ fără consecinţe asupra nivelului licitaţiei Anunţ care nu a provocat creşterea nivelului la care s-a ajuns prin anunţurile anterioare. Acestea sînt „pas" „contra", „recontra"

Acoperire : Jucarea unei cărţi mai mari decît cea precedentă într-o levată. Sinonim cu majorarea levatei.

Atu : Cărţile unei culori nominalizate printr-un contract, care sînt superioare oricărei cărţi din celelalte culori. Atuul permite realizarea de levate prin tai.

Axă : Cei doi parteneri aşezaţi faţă în faţă, care formează o echipă.

Axă ofensivă : Axa care şi-a adjudecat contraactul, compusă din declarant şi Mort.

Axă defensivă : Axa care se opune axei ofensive. Sinonim cu flanc sau apărare.

Baraj : O licitaţie puternică făcută pentru a jena derularea normală a licitaţiei axei adverse.

Contract : Un angajament al unei axe de a cîştiga cel puţin un număr specificat de levate ; se stabileşte în finalul licitaţiei.

Contra : Anunţ care semnifică în general părerea că ultima licitaţie a axei adverse nu este realistă şi în cazul adjudecării contractului miza devine dublă.

Culori minore : treflă şi caro

Culori majore : cupă şi pică

În jocul de levate o culoare este majoră cînd adversarii nu mai dispun decît de tai ca posibilitate de a cîştiga levata pe culoarea respectivă.

Declarant : Jucătorul unei axe ; cel care a licitat prima dată culoarea (sau FA) a contractului adjudecat.

A defosa : A juca o carte diferită de culoarea cu care s-a iniţiat levata şi diferită de atu. Acest lucru este permis dacă mîna respectivă nu deţine culoarea iniţiată.

Distribuţie : Modul în care cele 13 cărţi ale unei culori sînt repartizate între jucători.

Donă : Distribuirea celor 52 de cărţi, urmată de licitaţie şi jocul celor 13 levate.

Doubleton : Două cărţi dintr-o culoare într-o mînă.

Fără atu : (FA) Contract în care nu există atu ; toate culorile au o valoare intrinsecă, deci nu pot fi tăiate.

A furniza : A juca o carte din aceeaşi culoare cu care s-a iniţiat o levată.

Forcing : Licitaţia imperativă care obligă partenerul să liciteze în continuare, deci să nu spună pas.

A juca : A pune o carte pe masă ; prima carte prezentată pe masă se numeşte atac.

Levată : Patru cărţi, fiecare jucată de către un jucător diferit ; levata următoare se iniţiază de cel care a preluat ultima levată. Prima levată este iniţiată de jucătorul din stînga declarantului prin atac ; Mortul depune cărţile numai după atac ; cărţile Mortului sînt jucate de către declarant. Regula de iniţiere a levatei este bineînţeles respectată şi de către declarant, care în cazul în care a preluat levata de la Mort, va iniţia următoarea levată de la acesta.

Licitaţie : Anunţurile succesive prin care se face adjudecarea contractului.

Lungime : Patru sau mai multe cărţi dintr-o culoare într-o mînă.

Marcaj : Sistem de punctare a realizării sau nerealizării contractelor licitate şi jucate.

Mînă : Cărţile distribuite unui jucător.

Mare şlem : Contract în care axa respectivă se obligă să nu cedeze nici o levată. (7 trefle, 7 caro, 7 cupe, 7 pici, 7 FA).

Mic şlem : Contract în care axa respectivă se obligă să nu cedeze decît o levată din cele 13 posibile. (6 trefle, 6 caro, 6 cupe, 6 pici, 6 FA).

Mort : Partenerul declarantului, care în partea a doua a jocului (jocul de levată) expune cărţile pe masă şi nu mai are dreptul să intervină în joc pînă la epuizarea donei ; cărţile lui vor fi jucate de către declarant.

Nord, Sud, Est, Vest : Codificarea jucătorilor în exemple precizînd poziţia lor la o masă de joc. O axă este Nord-Sud, cealaltă este Est-Vest. În exemplele de joc de levată, în general, axa Nord-Sud este axă ofensivă, declarantul fiind Sud, iar axa Est-Vest este flancul sau axa defensivă.

Onor : Cărţile mari ale unei culori A, R, D, V, 10.

Onoruri mari : A, R, D.

Pas : Anunţ indicînd că pentru moment jucătorul nu intervine în licitaţie.

Răspuns : Anunţ diferit de pas, făcut de partenerul unui jucător care a licitat o culoare sau FA.

Recontra : Anunţ posibil numai după anunţ de contra, eventual urmat de unul sau două anunţuri de pas, care semnifică în general reconfirmarea contractului propus de axă, cu miza de 4 ori mai mare.

Singleton : O singură carte dintr-o culoare într-o mînă.

Şicană : Nici o carte dintr-o culoare într-o mînă.

A tăia : A juca o carte din culoarea de atu pe o culoare diferită în care s-a iniţiat o levată (exceptînd contractele de FA), numai dacă mîna nu posedă culoarea respectivă.

Tur : Ordinea de progresare a anunţurilor (în licitaţie) şi a jocului într-un ciclu de rotaţie complet, care se face în sensul acelor de ceasornic.

Valoarea de licitaţie : Ordinea de valoare în cadrul licitaţiei treflă, caro, cupă, pică, FA.

Vulnerabil : Donă în care, în funcţie de marcajul aplicat axele cîştigă sau pierd mai multe puncte.



EDITURA E.V. & A. BUCUREŞTI, 1991
ISBN 973-9055-05-02

Lei 58